

JOC FULL PRECURSORS JOCUL CARE ÎNCEARCĂ ȘI REUȘEȘTE SĂ LE FACĂ PE TOATE

# LEVEL

JOCURILE ANULUI  
2012 special

JOCUL  
ANULUI  
2011  
premiile



hands on

rFACTOR 2

preview

LOLLIPOP CHAINSAW  
DARKSIDERS II

review

THE DOCTOR WHO CLONED ME  
DUSTFORCE  
FLATOUT 3  
UNEPIC

DVD

TRAILER DEMOS  
MODS FREEWARE  
DRIVERE PATCH  
JOCURI EXTRA

Februarie 2012

Pret 14,99 lei



Pentru ca tu să obții FOTOGRAFII SPECTACULOASE  
îți oferim 100 de PAGINI cu și despre fotografie!

02.2012 fotoworld(chip.ro)

# CHIP

# FOTO VIDEO

## O clipă. O fotografie.

Portofolii Sorin Vidis Cătălin Hladi

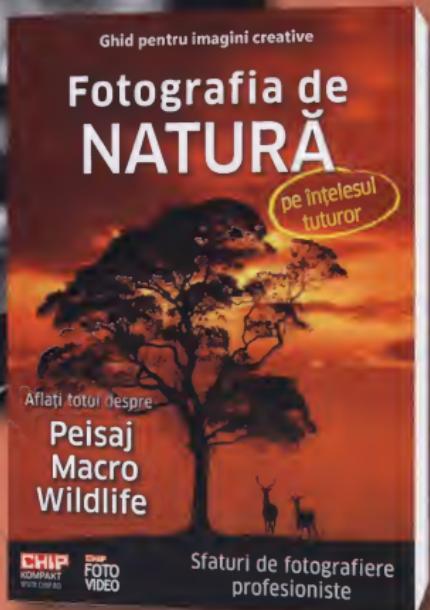
CHIP FOTO-VIDEO

**Fotografia de NATURĂ**

Preț special  
24,98 lei  
Revistă + carte

Tendințele anului 2012

Proiecte foto creative



Ediția lunii februarie a revistei CHIP FOTO-VIDEO este disponibilă împreună cu cartea „FOTOGRAFIA DE NATURĂ”, la prețul de 24,98 lei.



Cartea poate fi comandată și online pe [www\(chip.ro/librarie](http://www(chip.ro/librarie)  
sau poate fi achiziționată din librării.



Sfaturi de fotografie profesioniste

3D Media Communications SRL  
Str. N.D. Cecea Nr.12 500010 Brașov  
Tel: 0268/415158, 0744-754963,  
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)  
Fax: 0268/418728  
E-mail: level@level.ro  
ISSN: 1582-1498

**Editor:**  
Dan Badescu (dan.badescu@3dmc.ro)

**Director General:**  
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

**Redactor-șef:**  
Mihnea Dumitru (KIMO) (kimo@level.ro)

**Redactori:**  
Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)  
Marinus Ghinea (ghinea@level.ro)  
Mihai Cîlin (mihai@level.ro)  
Andrei Licherdopol (andrei@level.ro)

**Colaboratori:**  
Alexandru Puiu (alexandru.puiu@chipu.ro)  
Cosmin Alonță  
Sebastian Bulcaru (locke@level.ro)  
Paul Pollicarp, Marin Nicolae  
Lauta Bulcariu (lauta@level.ro)

**Au mai publicat:** ANDY (caricaturi)

**Grafiță și DTP:**  
Iuliana Vintilăescu (ramona@level.ro)

**Secretar de redacție:**  
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

**Publicitate:**  
Lorene Mărginean (leontea.marginean@3dmc.ro)

**Contabilitate:**  
Cristea Medesa (contabilitate@3dmc.ro)  
Emmanuela Negura (emmanuela.negura@3dmc.ro)

**Distribuție:**  
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)  
Nicoluș Andrei (nicolus.andrei@3dmc.ro)  
Gheorghe Cimpoi (gheorghe.cimpoi@3dmc.ro)

**Adresa pentru corespondență:**  
D.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov  
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

**HOTLINE abonamente:**  
0268-418728, 0368-415003,  
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

**Montaj și tipar:**  
Veszpremi Nyomda Zrt., Veszprem, Ungaria.

 **LEVEL** este membru fondator al  
Biroului Român de Audit al Timșelor (BRAT).

 Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență  
conform Studiului Național de Audiență. Conform  
cifrelor SNTA (perioada de măsurare aprilie 2008 -  
aprilie 2009), **LEVEL** are 81.000 cititori/ediție.

## INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

D-Link	100
Unicredit	33
Vodafone	9, 92, 93

# ENERVEAZĂ-TE!

Internetul găsește de articole pro, contra și despre piraterie pur și simplu și cred că mulți de nerăbdare să afleți părere mea obiectivă despre acest subiect controversat. Părerea mea obiectivă este că e imposibil ca un om întreg la minte să se declare 100% pro sau 100% contra străvechilor practici a încălcării dreptului de autor. Din motive evidente. Iar un articol echilibrat și doar o lectură placută, care te fine ocupă până își vine jocul de pe Steam sau de pe torrenti. Deci, să-ri putea spune că sunt în ceată, și nervos! Până să ajung la textul pe care îl aveți în față, am aruncat la coș două articole care susțin cauza haiducilor de pe internet, un alt textuleț în care căutăm justificări muritorilor de foame din industria jocurilor, pe care pirateria î-l a obligat să investească și în jocuri, nu doar în campanii de marketing pentru jocuri, și, când m-am mai calmat, o mică nuvelă foarte pacifistă, echilibrată și obiectivă, dar cu utilitate zero, despre binefacările unui sistem în care unii cumpără și alții fură. La coș și cu ea.

Tot ce-mi rămâne de făcut e să mă enervez, să observ situația actuală, să-mi fac cruce de trei ori, să-mi scuipe în săn și, probabil, să-mi cau alt hobby în momentul în care hard diskul va cărpa sub povara spionare-ului căpătat de la stăpâniile în schimbul privilegiului de a accesa internetul (vezi diversele stiri alarmiste în legătură cu ACTA). M-au ingrozit cifrele și procentele (invențate sau nu) legate de piraterie (până și cele mai optimiste m-ar fi băgat în morțănum dacă mi-ar fi lăsat tata moștenirea EA-ul), însă la fel de epic și viscerale sunt și bugetele alocate celor mai noi titluri AAA, semn că Industria, ca un întreg, nu numai că nu e ușis cu sălbăticie de piraterie, ba chiar prosperă de ceea ceva timp încoace. La fel și celelalte industrii, cea muzicală și cea a filmului. Nu știu cum se face, dar de când pirateria a devenit clima modernă, numărul de efecte speciale a crescut, premile s-au înmulțit, chefeoase cu spanjanie și philipooane s-au triplat, „artisticii” s-au înmulțit, semn că e o pănică de mâncat și în industriile astăzi muribunde. Cu toate acestea, a fost declarat jihad împotriva pirateriei. Pe toate fronturile. Ceea ce nu m-ar deranja că negru sub unghe, să se omoară unii pe alții, eu am ce jucă între timp, dacă n-ar exista victimele colaterale. Nu știu alții cum au rezolvat dilema, dar eu încă nu am reușit să asimilez conceptul de victimă colaterală, oricât de multe jocuri de răzbet ar fi butonat. Ori suntem în stare să vă scoateți ochii de departe de civilizație și de „victimele colaterale”, ori invățați naibii să trăiti unii cu alții. Valabil și în războul împotriva pirateriei. Totul e OK, legal și moral, până lovesti în nevinovatul care n-a nicio treabă cu tine. Sau în cel care stă cu banii în mână întrebându-se

oce de CD să cumperi de la tine? E dreptul tău să îți aperi marfa și nevoile și banul, dar când dai fugăta la un Guvern oarecare cu ACTA/SOPA/PIPA-n prototip, cercându-i să-ți protejeze interesele chiar și cu prejul libertăților unor cetățeni care, în fond și la urma urmei, sunt mai mulți decât tine și n-au chiar toti sedin la parădisuri fiscale, orice simpatie am avut pentru tine (iar eu personal am avut și încă mai am mai multă decât ar merita unii) s-a terminat. și în momentul să-mi mut biruințul în altă parte. Pe un tracker de torrenti, la un independent simpatic și cu bun simț sau pur și simplu să-mi aleag alt hobby. În toate cazurile, sunt un client pleudat. Să asta pentru că m-am enervat. Eliminați pirateria? Mai îmi rămân două căi, în orice caz n-o să mă pot plăcisea-lă. Renunțăți să stăpâniți pirati, dar eliminați PC-ul din ecuație? În maximum trei ani, veți avea aceeași problemă și pe console. și îți doream, de fapt, să ajung. Eu, clientul utilizator de PC, am toane, ca orice ființă, nu sunt dedicat trup și suflet unei companii, unul produs anume, pe care îl cumpăr în orice condiție. Sau așa ar trebui să fui. Chiar dacă aș fi, în condiție în care trece peste amănările nejustificate, DLC-urile la suprapret, lansările decalete, DRM-urile draconice, suportul care incetează la trei luni după lansare, și totuși scot 60 de euro din buzunar pentru un joc de opt ore, consider că mi-am cumpărat, alături de produs, și dreptul de a nu împătrica în războul vostru.

Însă nici cu pirateria nu mi-e rușine. Nici ea, săracă, nu duce lipsă de imbecili sinistrați. Arunciți un ochi peste unele comment-uri de pe tracker și spuneți-mi sincer, nu vă dorîți, undeva în adâncul sufletejului vostru, să apară DRM-ul perfect doar să scoată mamoniul un bănuț din buzunar și să plătească măcar 1% din prostia de care dău dovadă? Iar Marius, mare admirator al oamenilor de bine de la Simbin (pe care profesionalismul și respectul arătat clientilor, respect care s-a materializat în suportul indelungat pentru titlurile lor, modalitatea și alte chestii de care jucătorii importanți din Industrie se cam fecesc, l-au lăsat în viață deși se adresează unei nișe), tocmai îmi povestea de citeză „niște idiote care folosesc scula de spară a Skid Row (pentru Race 07) ca să \*\*\*\* căte curse de multiplayer online apucă”. Alte victime colaterale. Păi să nu te-apuce pandalile când o mână de magot își sar la beregata puținelor companii care î-tu arătat respect și reușesc să-și convingă pe ceilalți că, orice-ai face, omul rămâne om și n-are rost să te înțelege cu el? Nu apăr pirateria, nu apăr Industria, mă apăr pe mine. De toți trăiți, de orice parte s-ar afă. și îșa ar trebui să faceți cu toții. Respectați-vă Energviaj-vă!

cioLAN

## KiMO

- 1 rFactor 2
- 2 Dustforce
- 3 Cave Story +



## Koneic

- 1 Starbase Orion
- 2 Unepic
- 3 Cave Story +



## cioLAN

- 1 Unepic
- 2 Cave Story +
- 3 Dustforce



## Marius Ghinea

- 1 rFactor 2
- 2 Thrustmaster RGT
- FFB Clutch
- 3 Unepic



## Caleb

- 1 Cave Story +
- 2 Unepic
- 3 rFactor 2



## premiile

# 12 JOCUL ANULUI 2011



## THE DOCTOR WHO CLONED ME

Prinul DLC pentru Duke Nukem Forever sub lupa

**50**



## 22 JOCURILE ANULUI 2011

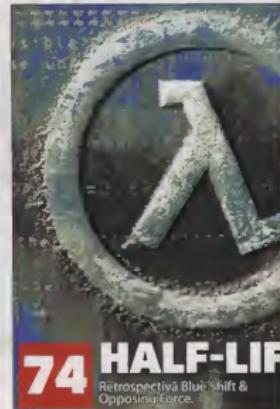


**44** rFACTOR 2



## 34 LOLLIPOP CHAINSAW

Un action savuros cu scolaritate și zâmbet



## 74 HALF-LIFE

Răsăritivă Blue Shift & Opposing Force.

## REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul veridicității dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categorii: Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, impresie personală. Cum notoul final este cam tot ce contează, am decis să ne înțelegem că trebuie emisă cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.

# PRECURSORS



**P**recursorii sunt legenda galaxiei, dar nimici nu știe care dintre rasile existente în galaxie le poartă genele. Iar lumile galaxiei sunt frumoase, unice și deosebit de periculoase. Căteva sunt locuite, unele sunt dejetate, altele zac în ruine, iar multe dintre ele sunt doar simple stații pe rutele de transport ale contrabandștilor.

O parte dintre lumile galaxiei sunt la începutul evoluției lor, în vreme ce altele sunt în declin. Numai după ce ai parcurs aceste lumi, când vei simți doargearea oceanelor de lavă și frigul cumplit din abisurile întunecate, când vei vedea ceruri arzând, vei înțelege care este adeverințata putere a naturii. Numai când vei întâlni jungle de nepătruns, politicieni perizi, protectori cu spirit de sacrificiu și tirani cruzi, vei înțelege pasiunea societății. Numai când vei ajunge în secătoare neexplorate ale galaxiei și vei întâlni fenomene naturale minunate, când vei zbură prin coada unel cometelor sau plonja într-un port folios, atunci vei percepe că adeverința diversitatea și adâncimea infinită a universului. Ar putea fi o aventură de neuitat.

Precursors a fost și rămâne cel mai ambicioz proiect al rugilor de la Deep Shadows, un action-RPG extrem de complex și de variat, care ar fi putut îngrenașa Mass Effect din toate punctele de vedere. Însă resursele insuficiente și obligația de a

lansa jocul nefinisat, doar de dragul distributorului, l-a impiedicat să devină ceea ce ar fi trebuit să fie de fapt. Și totuști, universul din Precursors merită explorat. Acțiunea jocului se petrece atât în spațiu, unde se transformă într-un veritabil simulador de lupte spațiale, cât și pe suprafața planetelor. Locul de joacă din Precursors este, într-un cuvânt, imens.

Pe lângă cauturile spațiale și pac-pac-ul de la sol, poți interacționa și colabora cu diverse faționuri, indeplinind diverse obiective în numele lor. În acest fel îți căștigi bani, esențiali pentru eroul nostru. Cu bani are ocazia să cumpere noi arme, să îmbunătățească și să repară navă spațială pe care o deține.

Diverse vehicule îi permit deplasarea la sol și explorarea planetelor, însă în spațiu poate folosi o singură navă, ce îl este oferită la începutul jocului. Iar pentru că se incadrează în genul RPG, eroul își poate îmbunătăți caracteristicile personale, precum și abilitățile navei.

Scurt, Precursors vrea să fie un joc în care putem face aproape orice și este păcat că producătorii nu au reușit să meargă mai departe. Oare ce ar fi leșit din mărimea lor dacă ar fi avut un buget comparabil cu cel al unui titlu AAA produs de EA? Cine știe... Însă chiar și asta, Precursors demonstrează că se poate.

## 06 STIRI

### SPECIAL

- 12 PREMILE „JOCUL ANULUI 2011”
- 22 JOCURILE ANULUI 2012

### PREVIEW

- 34 LOLLIPOP CHAINSAW
- 40 DARKSIDERS II

### HANDS-ON

- 44 RFACTOR 2

### REVIEW

- 50 DUKE NUKEM FOREVER: THE DOCTOR WHO CLONED ME
- 52 DUSTFORCE
- 54 Q.U.B.E.
- 56 FLATOUT 3: CHAOS & DESTRUCTION
- 58 UNEPIC
- 62 CAVE STORY +
- 64 TO THE MOON

### INDIE

- 66 GRATUITOUS SPACE BATTLES

### FREE2PLAY

- 69 MINI GAMES

### 108

- 70 STARBASE ORION

### RETRO

- 74 HALF-LIFE: OPPOSING FORCE & BLUE SHIFT

### LOAD = =

- 76 DAN DARE: PILOT OF THE FUTURE

### HARDWARE

- 80 THRUSTMASTER RGT FFB CLUTCH
- 84 ASUS LAMBORGHINI VX7
- 86 APPLE MACBOOK PRO 15"
- 87 AVERMEDIA GAME CAPTURE HD
- 88 LOGITECH FS40
- 89 ASUS RADEON HD7970
- 90 TEST COMPARATIV – STICKURI DE GENERAȚIE NOUĂ

### LIFESTYLE

- 92 NEMIRA – AMINTIREA PĂMÂNTULUI
- 93 FILM – CALUL DE LUPTĂ
- 93 WWW.



## GUILD WARS 2: BETA TEST ÎN MARTIE

**P**rin vocea președintelui său, Mike O'Brien, ArenaNet dezvăluie că un test beta pentru Guild Wars 2 este programat să alibă loc în luna martie a acestui an, fără a specifica exact și ziua. De asemenea, a mai fost precizat că jocul va fi lansat în cea de-a doua jumătate a lui 2012.

## A GAME OF DWARVES

**S**e pare că viol... reimaginarea modernă a titlurilor vechi care au făcut istorie este mană cerească pentru Paradox. După ce au anunțat The Cartel ca un răspuns la shooter-ul Syndicate, Paradox continuă să câștige faimă în rândul gamerilor mai bătrâni anunțând un alt joc de inspirație „bulfrogiană” cu ceva influențe indie (Dwarf Fortress): A Game of Dwarves. Nu, nu are nicio legătură cu A Game of Thrones, cum v-ați aștepta de la un joc intitulat A Game of Dwarves, ci mai degrabă cu Dungeon Keeper, deci probabil un titlu mai inspirat ar fi Mine Swe... Keep... și îți ceva, e mai bine așa. Da că trebuie să vă spun ce e acela un Dungeon Keeper, nu merită să-mi citiți stirea. Astfel, jucătorul pentru care Dungeons (un joculeț obscur care se voia a fi al treilea Dungeon Keeper sub altă licență) n-a fost destul de,

dungeonekeeperesc au căpătat un nou motiv de entuziasm. Pentru că A Game Of Dwarves le va oferi seña unei brigăzi fruntațe de pitici săpători, a căror sarcină va fi să săpe și să întrețină un așezământ tipic dwarfilor. Adică o mină. Pentru a crește indicație epic al striii și al jocului, o vom numi fortăreață. Ca toate fortăreațele fantasy subpământene, și coșmela fortificată a dwarfilor va fi vizitată ocazional de Urgia din Adâncuri (TM), o urje pe care invadă și dragostea de argintii (aur sau silicii) și vor impinge la fapte necugătoare. Adică invazii, hoții și toate cele, genul de chestii în jurul cărora îți permită să construiești un joc fără teamă că n-o să-ți-l cumpere nimeni. A Game of Dwarves se mai laudă și cu conținut generat aleatoriu (presupun că urgă și zăcămintele) și... cam atât, așteptăm mai multe detalii, eventual și o dată de lansare cu 012 la sfârșit.



## BLIZZARD ANULEAZĂ BLIZZCON 2012

**A**nul 2012 va fi sau nu va fi deloc. Semne se arată peste tot. Pentru început, mayaii au hotărât că din 2012 nu vor lansa o versiune imbutățită pentru Androidul olmec și iOS. Egipienii antic, mai jucluși din fire, au lăsat și ei un mesaj pentru generațiile următoare. Faraon, papirus, bici, viscol, sclav, lacrimă, trei piramide, tort fără lumanări, bec, bec, spic de orez. Mesajul, inscripționat pe un dispozitiv misterios cu zece butoane de lemn descoperit în mână dreaptă a mumiei faraonului Tutankhamon, a fost în sfârșit desifrat și a cutremurat o lume întreagă. În al cincilea an de domnie al faraonului Kothekamon, Blizzard va înălța trei monumente care îl vor aduce o piramidă de bani stăpînitului-zeu. Cum vă afectează asta pe voi? Păi, în 2012, veți fi martorii lansărilor lui Diablo III, Starcraft 2: Heart of the Swarm și World of Warcraft: Mists of Pandaria. Blizzard se grăbește, deci. Acea sună nu e un semn bun... Ca acest lucru să fie posibil, va trebui să vă lipșească de Blizzcon-ul din 2012, anulat de Blizzard din cauza orarului încărcat. De cele trei lansări. În alte cuvinte, oamenii sunt momentan prea ocupați pentru un show de calibru Blizzcon-ului, pe care îl vor relua, însă, în 2013. În locul Blizzcon-ului, Blizzard va organiza Campionatul Mondial Battle.net 2012. Undeva în Asia. Probabil Coreea de Sud, unde Starcraft-ul este sport național. Reamintim că singurul an fără Blizzcon (eveniment organizat pentru prima oară în 2005) a fost 2006, când un cutremur de 6,3 grade a ucis 6000 de oameni în Indonezia, iar Lipotes vexillifer (o specie de delfin de apă dulce) a fost declarată specie dispărută. Grijă mare în 2012. Mai ales dacă sunteți delfini.

## DIABLO 3 A RĂMAS FĂRĂ SENIOR PRODUCER

**B**lizzard a anunțat că Senior Producer-ul lui Diablo III, Steve Parker, a părăsit echipa după nu mai puțin de cinci ani de implicare în procesul acestui joc. Din păcate, pentru moment nu au fost dezvăluite motivele ce l-au determinat pe acesta să părăsească studioul.

P.S., Kill it\* e de bine.

 @realstalis

Hey Twitter, I'm no longer working at Blizzard or on D3. I've had a great 5 years there and those guys are going to kill it with Diablo.

**STAR WARS: THE OLD REPUBLIC** A ÎNGHIȚIT SUTE DE MILIOANE DE DOLARI

Nu stiu de voi, insa eu mereu am fost curios de bugetul alocat unui joc AAA massive<sup>ly</sup> multiplayer online, iar datorita celor de la LA Times, articol ce a fost preluat si de GameInformer, afiam ca Electronic Arts a alocat pentru producerea lui Star Wars: The Old Republic peste 200 de milioane de dolari.

La acest joc au lucrat peste 800 de persoane timp de 6 ani, s-au folosit 1000 de actori pentru înregistrarea vocilor celor 4000 de personaje și s-a produs o povestea engleză cu 1600 de ore. Însă, pentru că acest joc să devină profitabil, The Old Republic necesită să cumpără de la cel puțin 1 milion de persoane care să plătească un abonament lunar timp de cel puțin un an. Iar dacă la capitolul vânzării Electronic Arts a vândut peste 1 milion de exemplare, rămâne de urmărit dacă cei care au achiziționat acest joc vor fi dispusi să plătească pentru a continua să îl butoneze timp de un an. Fortă! Decepcție cu ce?



**ALEGE-ȚI PROPRIA AVENTURĂ**

Findcă în copilărie am fost ferit de hobbyurile de cădere ale tinerilor capitaliști, adică benzile desenate cu super-eroi, board-games, cărțile-joc (Choose Your Own Adventure) și RPG-uri PN (Pen and Paper), m-am gândit să recuperez. Despre benzi desenate putem discuta pe forum, am scris și voi mai scrie despre board-games în revistă, iar PnP-ul nu m-a prins precum am crezut la început. Uai mai rămăsă așa numitele cărți-joc, o „specie” de romane fantasy (și nu numai) interactive, în care cititorul este pus în fața unor decizii, iar plot-ul avansează în funcție de alegerile sale. Conflictele armate sunt „rezolvate” cu ajutorul unui sistem de luptă rudimentar în care zarul joacă un rol destul de important. O scură sesiune de informare pe Internet mi-a indicat două serii celebre în Vest: Fighting Fantasy (a lui Steve Jackson și Ian Livingstone) și Lone Wolf. Findcă sunt curios din fire, am încercat variantele clasice, pe care, ca utilizator învățat împotriva PC-ului, le-am găsit ușor incomode.

„Pauzele dedicate zârurilor și calculelor și sărițul de la o pagină la alta conform instrucțiunilor m-au cam scos din atmosferă și, într-un final, am revenit la romanele clasice cu regretul că nu sunt atât de old-school pe cât credeam. N-am numi-*o chiar* de ultimă oră (se a se că „Juna”.) Însă compania Worldwide m-a scos din bucluc când a hotărât să aducă aceste cărți pe Kindle. Cum toate sarcinile obositore (calcule, populații de la o pagină la alta, cartografiere), cu excepția titlului, sunt preluate de musiile Kindle, rezultatul este o lectură fluidă, plăcută

Swim
Risk the bridge
Ring the bell
Punt the raft across

și o experiență de joc/citit nefragmentată. Momentan au fost publicate primele patru cărți din seria Fighting Fantasy și primele două din seria Lone Wolf.

Din nefericire, Kindle Active Content (conținut interactiv și aplicări pentru Kindle) există oficial doar în Statele Unite, deci teoretic nu puteți cumpăra cărțile din Kindle Store. Practic, restricțiile teritoriale pot fi ocoibile foarte ușor. Nu mă întrebă exact cum, este ilegal să obligați oamenii să vă le ceră puturi dolari juma că costă o carte, aşa că n-am voie să vă spun. Dar suntem omuri inteligenți și sigur vă veți da seama că Internetul vă permite să locuți și în bucuri părintesc și în campusul Universității din Michigan :)

The cover art for 'Terraria' Collector's Edition. It features a vibrant, colorful landscape with floating islands, various biomes, and a large red book titled 'Terraria' in the center. The title 'Terraria' is prominently displayed at the top in a stylized font. Below it, 'COLLECTOR'S EDITION' is written. A yellow diamond-shaped badge in the bottom left corner indicates the game is 'USB 6'. Logos for Mac and PC are also present. The Headup Games logo is in the bottom right corner.

TERRARIA LA CUTIE

**H**itul indie Terraria, disponibil momentan doar în varianta digitală, se va manifesta fizic în magazin începând cu luna martie a anului curent. Producătorii au hotărât să îl colecționatorii sunt oameni și, drept urmare, începând cu 19 martie 2012, cu ajutorul distribuitorului Merge Games, le vor oferi doza necesară de carton/plastic/bunuri virtuale la un preț de aproximativ douăzeci de lire sterline. Terraria: Collectors Edition va conține, desigur, jocul (pe care îl puteți cumpăra de pe Steam cu 10 euro), plus un petnuc in-game, un târnacop miniatural de plastic, cărti de joc și un poster. O adevărată comoră pentru colecționari care se respectă.



# RESIDENT EVIL

**C**apcom a dezvăluit că un nou titlu din seria Resident Evil se află în producție și va purta numele de Resident Evil 6, acesta urmând să fie lansat pentru console în data de 20 noiembrie, iar pentru Windows... el bine, doar sătii procedura; o dată de lansare va fi comunicată în scurt timp".

Acțiunea jocului se va desfășura la 10 ani după incidentul petrecut în Raccoon City, jucătorii urmând ca de această dată să urmăresc povestea persoanelor din Leon S. Kennedy și Chris Redfield, personaje cunoscute din jocurile precedente ale seriei. Aparent, protagoniștii noștri vor fi nevoiți să lupte împotriva unui nou virus ce amenință viața umană și a planetei.



## UN NOU ADDON PENTRU MAGICKA

Paradox Interactive ne informează că un nou expansion pentru Magicka a intrat în fază de producție, acesta urmând să adauge universul o nouă poveste și mai multe personaje tipice francizei. În The Other Side of the Coin, aşa cum este botezat acest viitor pachet, jucătorii vor avea ocazia să intre în rolul vampirului Alucard, probabil vreo rudă ceva mai îndepărtată a lui Vlad, pentru o aventură comic-horror-satirică. De altfel, modul multiplayer PVP va fi mai bogat cu o nouă rasă - necromancer - și cu o hartă challenge.

## CÂSTIGĂTORII CONCURSULUI RUNES OF MAGIC

organizat de LEVEL și Frogster în ediția Decembrie 2011 sunt următorii:

- **Emil Negru** din Târgu-Mureș, care a câștigat un ROCCAT APURI ACTIVE USB-HUB WITH MOUSE BUNGEE
- **Carolina Ionescu** din București, care a câștigat un LOGITECH RUMBLE GAMEPAD FS10
- **Costin Popescu** din Brașov, care a câștigat un LOGITECH RUMBLE GAMEPAD FS10
- **Andrei Mihai** din Cluj-Napoca, care a câștigat un STEELSERIES QCK SURFACE - RUNES OF MAGIC - LIMITED EDITION MOUSEPAD
- **Florin Popescu** din Alba Iulia, care a câștigat un STEELSERIES QCK SURFACE - RUNES OF MAGIC - LIMITED EDITION MOUSEPAD
- **Florin Popescu** din Brașov, care a câștigat un STEELSERIES QCK SURFACE - RUNES OF MAGIC - LIMITED EDITION MOUSEPAD

**Info:** Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail: emanuela.negru@3dmic.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728.

## SHOOTERUL XCOM A FOST ÂMÂNAT

Probabil din dorința de a nu supăra prea tare admiratorii bătrânei serii X-COM, oficialii 2K Games au hotărât să celebreze reboot-ul francizei cu o strategie (proaspăt anunțatul XCOM: Enemy Unknown) și de-a lungă după aceea să își bată joc de ea cu un shooter. Deși urmare, shooterul XCOM, dezvoltat de studiourile 2K Marin, a suferit încă o amâname și a fost reprogramat pentru perioada aprilie 2012 – martie 2013. Nu îmi place să mă bucur de rău altuia, dar... na na naaaaa naaaaaaaa!!!!



## CELE MAI PIRATE JOCURI DIN 2011

Cei de la TorrentFreak au avut amabilitatea să publice o listă cu cele mai piratajate jocuri de pe Windows PC, Xbox 360 și Wii, iar spre surprinderea unora, jocurile de Wii chiar sunt pirataje, multe persoane preferând să butoneze FIFA 12, spre exemplu, din „Wiimotे”.

PC GAME DOWNLOADS IN 2011	WII GAME DOWNLOADS IN 2011	TOP XBOX 360 GAME DOWNLOADS IN 2011
Crysis 2 (3,920,000)	Super Mario Galaxy 2 (1,280,000)	Gears of War 3 (890,000)
Call of Duty: Modern Warfare 3 (3,650,000)	Mario Sports Mix (1,090,000)	Call of Duty: Modern Warfare 3 (830,000)
Battlefield 3 (3,510,000)	Xenoblade Chronicles (950,000)	Battlefield 3 (760,000)
FIFA 12 (3,390,000)	Portal 2 (3,240,000)	Forza Motorsport 4 (720,000)
		Kinect Sports: Season Two (690,000)
		FIFA 12 (860,000)

Hmm, trei shooter pe primele trei locuri și pe PC și pe console. Deci nu PC-ul, ci shooterele încurajează pirateria. Urmărind același raționament pe care l-am observat la unii distributori (nu ne mai interesează PC-ul din cauza pirateriei), propun că Industria să renunțe la shooter și să se concentreze pe strategii pe ture, că pe alea nu le piratează nici dracul.

## SE VOR LANSA

Kingdoms of Amalur: Reckoning	PC, X360, PS3	38 Studios
The Darkness II	PC, X360, PS3	2K Games
Syndicate	PC, X360, PS3	EA
Crusader Kings II	PC	Paradox Interactive

Caută în forum

Forum

Căutare

Claudiu\_04



8



Care a fost primul tău telefon mobil?

Al meu a fost 3310 :P



Forum Vodafone

**Conectează-te la  
Comunitatea Telecom!**



Intră pe [forum.vodafone.ro](http://forum.vodafone.ro) și discută despre telefoane, aplicații, acoperire și multe altele. În plus, poți câștiga un Samsung Galaxy Tab 10.1, un Vodafone Smart Tab 7 sau un Galaxy Nexus.

*power to you*

## GET STEAM ON YOUR MOBILE DEVICE

FOR IOS AND ANDROID DEVICES

[Available on the iPhone App Store](#)

[Available on Android Market](#)

### STEAM MOBILE PENTRU CLIENȚII PLIMBĂREȚI

T e dezlești cu greu de contul tău de Steam, iar când o faci, vei să stai în continuare ce mai cumpără, discută sau joacă prietenii din lista ta? Have no fear, Steam Mobile is here!

Versiunea mobilă a cunoscutei platforme de distribuție online de jocuri pentru PC și Mac este exact cea ce și-a dobit o bună parte dintre clientii Steam, Valve anunțând lansarea variantei finale a aplicației pentru dispozitivele iOS și Android. Cu ajutorul acestela, utilizatorii Steam de pretutindeni vor putea conversa cu prietenii lor, vizualiza profile, viziona screenshot-urile și conținutul generat de către alți utilizatori, citi știri, afișează ofertele zilei și multe altele.

*Nolle dispozitive mobile au schimbat modul în care oamenii interacționează, se joacă și consumă media, iar prin această aplicație confirmăm angajamentul nostru să împlină doleanțele clienților noștri și extind funcționalitatea serviciului Steam, pentru a face mai bogat și mai accesibil tuturor, a declarat Gabe Newell, co-fondator și președinte Valve.*

Prin urmare, cei care doresc să încearcă aplicația Steam Mobile, nu au de căzut să o descarce în mod gratuit și să acceseze contul Steam prin intermediul telefoanelui sau tabletelor. Mai multe detalii pe: store.steampowered.com/mobile



### NINTENDO VA LANSA CONSOLA WII U ANUL ACESTA

P reședintele Nintendo, Satoru Iwata, a anunțat că noua consolă a gigantului nipon, Wii U, va fi lansată pe piață până la finele anului 2012 (probabil de Crăciun în Japonia, Europa și Statele Unite ale Americii).

Wii U va fi de doar două ori mai puternică decât consola Xbox 360, conform unei surse anonime și apropiată proiectului, în vreme ce următoarea generație de console marca Microsoft va fi, se pare, de săse ori mai puternică decât cea din generația actuală. Dacă este adeverat, consola Xbox 720 va fi de trei ori mai puternică decât Wii U. Și totuși, Nintendo propune un concept suficient de inedit ca să-și cuceresc fanii actuali și să atragă adeptii nol. În plus, va avea și avantajul de a fi lansată pe piață înaintea consolelor PlayStation 4 și Xbox 720. Așteptăm răspunsul concurenței.

### THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION – ÎN APRILIE

G OG.com a dat de veste că The Witcher 2: Assassins of Kings Enhanced Edition pentru PC, o versiune mult îmbunătățită a jocului original, va fi disponibilă fanilor cunoscutului RPG începând cu data de 17 aprilie 2012. Oricine va cumpăra The Witcher 2 până atunci va primi update-uri gratuite, iar ca să facă oferta și mai atrăgătoare, distribuitorul a redus prețul jocului cu 15%.

Noua versiune ne va oferi, printre multe altele, aventuri și zone de joc cu totul noi, precum și un sistem subteran de încăperi aflate sub Loc Muine, o pădure de confiere situată în munjii din aceeași zonă și un pasaj secret, prezent sub forma unei peșteri. Noulă questuri vor adăuga un număr însemnat de ore de joc, iar dintr-o noile personaje se remarcă Brigada Paperback, o dărmă de viață nobilă în vîrstă de 30 de ani, ce-și face de lucru

pe la curtea temeriară. De fapt, este singurul personaj nou menționat, restul fiind în continuare secrete.

Mai avem animații și pasaje cinematice cu totul noi, inclusiv unul în care asistăm la decapitarea regelui Demavend din Aedirn, eveniment ce precede povestea spusă în The Witcher 2.

De asemenea, tot pe 17 aprilie, GOG.com va oferi în mod gratuit revista de benzzi desenate The Witcher tuturor celor care dețin o copie a jocului The Witcher 2. Oferta mai include o nouă hartă, un nou ghid, un nou manual, precum și coloana sonoră, toate disponibile în mod gratuit, în aceeași zi. Tentant?

Ca fapt divers, versiunea pentru consola Xbox 360 va fi disponibilă tot din aprilie, se va intitula la fel, iar conținutul va fi același.



### RAYMAN ORIGINS VINE ȘI PE PC

**I**n sfârșit, Ubisoft a decis să lanseze simpaticul lui Rayman Origins și pentru PC.

Publisher-ul francez a dezvăluit că versiunea pentru PC va fi disponibilă în data de 29 martie a anului curent și va fi distribuită prin servicii de download online, dar și la cutie, în schimbul a 29,99 dolari. În plus, cei care aleg să-l precomandă prin intermediul magazinului virtual deținut de Ubisoft (dar nu numai) vor primi gratuit o copie a jocului Rayman 2 drept bonus.

Interesant este că ediția retail nu va conține niciun fel de DRM (o veste bună). În vreme ce versiunea digitală a jocului va solicita activarea online a acestuia la prima utilizare. Eh...



## PARADOX INTERACTIVE CREAȚIE DE CĂ DRM-URILE NU SUNT O AFACERE PREA BUNĂ

Să pare că lecția de cultură oferită de CD Project RED în privința sistemelor de protecție a fost extrem de educativă pentru unii, astfel că un nou producător și distribuitor de jocuri scoate capul la lumina, afirmând că soluția pentru a diminua pirateria nu este enervarea jucătorilor, ci motivarea acestora să achiziționeze ceea ce le place.

Prin vocea CEO-ului său, Fred Wester, Paradox Interactive susține că ideea de a face un joc achiziționat mai dificil de instalat sau de butonat prin implementarea unui sistem DRM, decât versiunea pirată a acestuia, este greșită, iar această mentalitate corporatistă ar trebui să dispară dacă se dorește dezvoltarea acestui segment de piață. Wester merge mai departe și afirmează că DRM-urile nu sunt utilizate pentru protecția anti-piratare, publisher-ii implementându-le din simplul motiv că astfel îl se permite să dețină un control mai mare asupra persoanelor care le cumpără produsele... adică noi.

Mai merită precizat că Paradox Interactive a renunțat la utilizarea sistemelor DRM în urmă cu 7 ani.



### RENEGADE X: BLACK DAWN A FOST LANSAT!

Ainceput sub formă de mod pentru Unreal Tournament 3, iar acum avem ocazia să-l încercăm sub formă de joc stand alone. Dar pentru aceia dintre voi care nu au auzit până acum de (Command & Conquer) Renegade X: Black Dawn, trebuie spus că jocul se dorește a fi atât un remake, cât și o continuare neoficială a shooter-ului Command & Conquer:

Renegade, semi-ejecțul marca EA. Produs de către o echipă independentă și foarte principăță în manevrarea Unreal Development Kit (unealta gratuită care îți permite să realizezi jocuri pe baza motorului grafic Unreal

Engine 3), rezultatul final se dovedește a fi foarte spectaculos și bine structurat. Drecht urmare, avem în față un titlu al căruia aspect vizual este la fel de bun precum în cazul jocurilor cu buget de film porno ce se poate descărca gratuit. În vîitor apropiat, producătorii promit că vor lansa o versiune ce va include și modul multi-player, ce se vrea a fi atracția principală a jocului.

Așadar, dacă sunteți interesați de un titlu gratuit, extrem de frumos realizat, tot ceea ce trebuie să faceți este să descărcați clientul jocului de pe site-ul oficial: [www.renegade-x.com](http://www.renegade-x.com). Review în numărul următor.



### ALIENS: COLONIAL MARINES A FOST AMÂNAT

Sega și Gearbox Software au anunțat că lansarea jocului a fost amânată până în toamna anului 2012. Motivul, zic ei, este unul că se poate de simplu și justificat: Aliens: Colonial Marines implică multă creațivitate și inovație, iar pentru a-și atinge obiectivele fixate, termenele pot fi modificate. Nu se dorește sacrificarea procesului de creație doar de dragul respectării termenelor de predare. Se dorește slefuirea produsului până în clipa în care vor considera că și-au atins obiectivul final, acela de a oferi cumpărătorilor un joc excelent. Pe scurt, calitatea are prioritate, explicațiile producătorului inducindu-ne sășteptarea.



# JOCUL ANULUI 2011

Am votat!

Premiile

## REAL TIME STRATEGY SHOGUN 2 TOTAL WAR



**I**n primul rând, sequelul la Shogun a adus pentru prima oară în seria Total War un aporț cu adeverat important al secțiunii de strategie pe ture. Dacă până acum componenta de strategie era destinată în primul rând oferirii suportului pentru lupta în cîmpul tactic, de data aceasta o putem considera capabilă de a fi chiar de sine stătătoare. Știu oamenii care joacă Shogun 2 stric ce pe o strategie pe ture, la fiecare luptă optind pentru rezolvarea automată a acesteia – și zău dacă acest titlu nu poate fi parcurs ca un fel de Civilization. Tot mai pentru că, la o componentă tactică fără egal (atât pe uscat, cât și navală), s-a adăugat o parte de strategie suficient de complexă și de interesantă pentru a fi un joc în sine, Shogun 2 Total War merită să primească titlul de cea mai bună strategie a anului trecut.

În partea de multiplayer, totuși, se întâlnește o problemă: săptămîna de implementare a campaniei single player pentru multiplayer (inclusiv cooperativ în cîmpul tactic), dar și a modului de luptă bazat pe clanuri și creștere în ierarhia online, este încă un argument pentru a răspăti producătorului Creative Assembly cu cea mai înaltă distincție pentru strategia anului 2011.

## SHOOTER F.E.A.R. 3



**P**ărirea generală în redacție a fost aceea că F.E.A.R. 3 a avut cel mai bun storyline, cel mai bun gameplay și cel mai reușită atmosferă, dintre shooter. Pe acouri, și grafica a contribuit cu o serie de cadre spectaculoase pe parcursul campaniei. În plus, felul în care F.E.A.R. 3 poate fi jucat cooperativ cu cei doi protagonisti este ultimitor, inclusiv datorită abilităților speciale ale fecărău și designului de nivel ce pun în valoare acest mod de joc, la care se adaugă strânsa competiție a celor doi participanți, ce se conturează treptat, pentru a avea un efect neasteptat în finalul interactiv. Apoi, ideea genială a deblocării modului de joc „Insane” și a personajului Paxton Fettel după prima terminare a campaniei single oferă posibilitatea reluatării în totul alt fel a acesteia. Probabil avem de-a face cu unul din cele mai reușite titluri FPS din istorie; la un mod pe care abilitățile speciale ale lui Fettel îl fac incredibil de dinamic și de captivant pe nivelul Insane. și da, muzica genericului final a contat și ea în votul meu...



## ACTION GEARS OF WAR 3



**G**ears of War 3 este unul dintre jocurile anului 2011 care s-au ridicat la înălțimea așteptărilor, ba chiar le-au întrecut. Nu au reinventat genul, însă cei de la Epic Games au reușit să contureze personalități distincte și să ne ofere momente emoționante într-un joc de acțiune care, practic, are de toate, dar mai ales băt de sângie savuroase. Moduri de joc în multiplayer foarte variate completează un pachet aproape complet, de care cu greu vă veți dezlipi odată ce î-l ajăi prinț gustul.

RPG

**THE WITCHER 2**

D eși Bethesda s-a întors skyrim de noi și a-necercat să ne îmbozeze cu epopeea lor sandbox nordică, ne-a găsit gata convingări de ambiciozii CD Projekt Red cu al lor sequel pentru Witcher. N-o fi el monumental, dar a reușit să imbine perfect tendințele old school cu trendul cinematografic post-Mass Effect și s-a școlit destul pe la Demon's Souls în privința hardcore-ismului, baștă ne-a dat pe spate cu grafici răsărite, încât rezultatul este un joc de nerată, chiar dacă nu te pasionează genul.

Porcul, are și reușitabilitate! Cu atât mai mult cu cât producătorii au venit cu reparări generale în 2.0 și urmează să trătescă ditamai Enhanced Edition-ul (moca pentru cei care încă nu au cumpărat deja), debutând în forma asta și pe X360, cu tone de conținut nou, retușuri și zorzoane, intenționăm premiu cu sufletul curat și urlăm în cor: vrem Witcher Trei! Acum!

**MMORPG  
RIIFT**


D e fiecare dată când se lansează un MMO, mă entuziasmez ca prostul și în primele două-trei săptămâni nimănui nu este mai fericit ca mine. Am găsit loc pentru World of Warcraft, iar apoi totul se duce dracului. Anul trecut a fost unul în care am văzut lansate două mari MMO-uri: Rift și Star Wars The Old Republic. Amândouă cu mare potențial. Rift, prin echipa din spatele jocului, își SW prin mega-povestea din spate. Dar Star Wars a dat rău de pământ, după ce primele două săptămâni te-ai ridicat în Rai. Aș că titlul pentru MMORPG-ul anului nu poate ajunge decât la Rift, care urmează rețeta unui MMO clasic, dar care te pierde repede la nivel maxim din motive necunoscute. Dacă mă întrebți de ce nu mai joc Rift, nu stiu ce să spun, căci am doar cuvinte de laudă pentru el. Doar că nu mă mai atrage.

**ADVENTURE  
THE BOOK OF UNWRITTEN TALES**


În 2011, genul lent aproape că a ieșit din comă. Cu titluri interesante ca Gemini Rue, Black Mirror și Gray Matter și seriale ca Hector și Back to the Future. În plus adventure-ul a incercat și să adapteze zilelor noastre, cu un LA Noire (PO) mai mult adventure-action decât action-adventure, dar a venit și cu lucruri „noi” ca To the Moon, mai mult o nouă interactivitate decât un joc. Nu vreau să uit nici de zecile de Hidden Object-uri care cresc de la an la an, dar nici de The Book of Unwritten Tales, titlu care a arătat tuturor că încă se poate face un adventure în stilul vechi, bun din toate punctele de vedere. Poveste, vocă, replici, situații, gameplay, puzzle-uri și, cel mai important, humor. Motiv pentru care îl și alegem cel mai bun adventure al anului 2011 și îl așteptăm pe cel de la King Art cu o continuare, nu de altă parte, dar rar mai vezi altea personaje memorabile strânse în același loc.

**SIMULATOR AUTO  
STCC 2 THE GAME**


N u am apucat, încă, să scriu un articol despre Game Stock Car, din nefericire, iar Need For Speed Shift 2 Unleashed s-a dovedit a fi o reușită parțială ca simulator auto – ca să fui bland în exprimare, strict de dragul producătorului SMS. Iar, deși versiunea 1.3 a netKar Pro a apărut anul trecut, jocul a fost lansat cu mult înainte – ar fi căștigat, în schimb, categoria „cea mai bună nouă versiune a unui simulator auto”. Așa se face că, deși conține și mult material preluat din prima sa versiune, STCC The Game este singurul simulator cu adevarat reușit apărut în 2011, din cele care și-au găsit loc în paginile revistei noastre. Reproducând campionatele de turisme al Suediei și Scandinaviei din anul 2010, la care adăugă pasionaților Cupă Camaro, STCC 2 The Game oferă o experiență de simulare completă, plină de provocări, pentru care am decis că merită să primească titlul suprem al anului care a trecut.

**SIMULATOR SPORTIV  
FIFA 12**


C el mai bine vândut joc sportiv, 3.2 milioane de copii vândute în prima săptămână. La cinci luni de la lansare, este încă pe primul loc în vânzările săptămânaile din Marea Britanie. Nu degeaba. EA s-a depășit pe sine cu acest joc. Cel mai bun joc al seriei FIFA, de altfel, este cel mai bun joc cu fotbal de pînă acum, introducerea celor trei caracteristici noi – Impact Engine, Tactical Defending și Precision Dribbling – a schimbat jocul cu totul. Dintre toate, cel mai mult se simte Tactical Defending, care implică o schimbare completă a modului în care privești apărarea. Uni aleg să joace cu Legacy Defending (modul vechi de apărare), deoarece nu se descurcă nicidcum în nou mod. Da, mă uit spre tine, Tăuș!

## FIGHTING MORTAL KOMBAT



**A**aaaah... au revenit vremurile de mult apuse când MK rupe a tasturi. Prea puțin gamepad-uri. Nu prea stiam noi ce-s alea pe vremea când MK2 apăruse pe calculatoare noastre. Mortal Kombatul anului 2011 este exact ceea ce trebuie. Un joc spectaculos cu bătale, fără un mod duos 3D de buversat camera, dar mai ales cu o experiență single player incredibilă. Primul joc cu bătale în care liricul contează, care are multe ore de joacă și te trăiește prin povestea a mai multe personaje deodată. Nu este doar cel mai bun joc cu bătale al anului, este unul dintre cele mai bune eva.

## PUZZLE PORTAL 2



**P**rimul me-a zăpicit pe toți cu un concept unic și fascinant de joc și puzzling, plasat cu mare dibârcă într-un decor fantastici, amuzant peste poate. Așa cum ne-am reușit, când se deschide Valve, nu mai rămâne loc de îndoilei. Logic, singurii care au reușit să întreacă Portal au fost tot creatorii lui. Deși ostilitățile s-au mutat în spațiu mai deschis, diversitatea noulor implementări (în mod amuzant, cele esențiale create tot de studenți DigiPen, de unde veni și conceptul initial prin Narbacular Drop) și scriitura de calitate, dusă în spate de un voice acting de milioane, bașca finalmente multiplayer-ul mult așteptat ne-a oferit o porție delicioasă de gaming.

## ARCADE JAMESTOWN



**N**am realizat că am în față cel mai bun arcade al anului 2011 decât atunci când era să bag o monedă de 50 de bani în cititorul de carduri al laptopului ca să pot continua o partidă de Jamestown.

## INDIE FROZEN SYNAPSE



**S**tiu că s-ar putea să iasă cu sămătu, însă colegii m-au pus să arunc căteva cuvinte despre ceea ce mi-au spus că l-a impresionat cel mai mult anul trecut în materie de indie. Nu-i corect poate față de Minecraft care, săracul, a atins varianta 1.0 tot anul trecut, însă, pe bună dreptate, a avut spațiul lui de glorie chiar și în beta la gala precedență. Așadar, avem o strategie pe ture simuliante de-îl dezghețări synapse și gădili plăcut glandă lăudă într-un fel pe care-l înțelege doar individul care-a savurat atât partide frumoase de Counter, cât și runde tactice din seria X-Com.

## TURN-BASED STRATEGY MIGHT AND MAGIC HEROES VI



**V**a trebui să dăm cu strângere de înină trofeul de față. Asta findică cel mai recent Heroes este cel mai bun TBS devenit anul trecut, însă... din nefericire. Cu o droale de probleme cauzate de amestecul profiului online și experiență single, cuasi imposibilitatea de a termina o partidă cu un străin și multe decizii nefericite care au afectat designul general, la nivelurile și interfața, concepția celor de la Ubisoft sare curajoasă într-o direcție interesantă, dar reusește și să dărâme o bună parte din farmecul caracteristic seriei. Cum însă parcase turistilor serioși și cam goali, treacă de la noi!

## COOP PORTAL 2

**D**eși anul asta am avut parte din plin de co-operarea tovarășilor de redacție, spulberând gioalele din Serious Sam 3 sau în forma unei trupe de soc cyberpunk în EYE, unele din cele mai frumoase momente le-a oferit ocazia de a butona continuarea celui mai inovator joc din 2007 în doi. Cu măiniile n-înclestate pe WASD și creierii sfărâinăd, de aja team building să tot ai parte! Ca mențiune onorabilă, nu putem uită de Trine 2, care a continuat o idee frumoasă în bine și a venit în sfârșit cu mult doritul multiplayer online.



## GRAFICĂ BATTLEFIELD 3



În Battlefield 3, engine-ul grafic Frostbite 2 pur și simplu străucește cu detalii impinsă la maxim, jocul arătând incredibil de bine pe PC, bucurându-ne cu efecte vizuale DirectX 11 impresionante. Însă cel mai important aspect al jocului este reprezentat de mediu dinistrabil, iar asta mai ales în multiplayer, unde poți dărâma clădiri întregi și răde aproape orice zid sau gard de pe suprafață pământului, modificând constant câmpul de luptă. Iar un camp de luptă mereu în schimbare te poate forța să-ți schimbi strategia de joc în orice moment, ceea ce înseamnă că nicio partidă nu este întotdeauna la fel. În Battlefield 3, alternativele tactice pe care îi le poate oferi engine-ul sunt cu o clasă peste ce poate oferi orice alt joc din același gen.

## STORYLINE STAR WARS: THE OLD REPUBLIC



Este prima oară când pot vorbi despre storyline în cadrul unui MMORPG. Majoritatea se axă pe un pic de poveste când ajungeam la conținutul de final de joc, cu care companiile producătoare se strobocau să te lămă prins în aventură. BioWare, fiind BioWare, a lăsat mortiș să spargă tiparul. A introdus povestea din primul minut. Indiferent ce clasă vei alege să joci, personajul crescut de tine va porni de la un tercea berceană și va ajunge un mare șef stelar. Oricare dintre cele opt clase disponibile în joc te va atrage și îți va oferi o poveste diferită de a celeilalte. Cum este un MMO, jocul nu se termină repede. Dacă vei alege (și vei avea nervi) să crești toate clasele pentru a vedea povestea fiecăruia, îți vor trebui câteva luni pentru a acoperi tot. Mai mult ca orice RPG de până acum. Star Wars: The Old Republic este cel mai față RPG pe care am avut ocazia să-l joc. Cel mai față SINGLE player RPG. SINGLE.

## MULTIPLAYER DARK SOULS



Piată de jocuri video nu duce lipsă în niciun sens de urmări, care se pot juca în mai mulți spre foarte mulți. El bine, inovatorul nostru Dark Souls a venit cu o soluție aproape perfectă de multiplayer, viabilă și pentru cei care preferă să butoneze „stand alone”. Imaginați-vă că experiența single cu jocul este de fapt un plan de existență virtuală, care se intersectează constant cu planurile pe care aleargă toți ceilalți butonaci de Dark Souls conectați la internet. Așa se face că experiența este condimentată cu mesaje din alte lumi. Unele folosite, altele împăloioare. Când cineva din altă lume îți apreciază statutul, primești umanitate. Poți chema în ajutor, transportând în propria lume altj jucători, sau te poți pune la dispoziția celorlalți la rândul tău pentru stârpirea vremunui boss dificil, de a invadă și a fi invadat, în funcție de fapte și gilda din care parti, regulile se schimbă, într-un vortex de o complexitate uluitoare. Drecht urmă, cel mai bun multiplayer din 2011 vine prin inovare.

## ACTION-ADVENTURE BATMAN: ARKHAM CITY

**R**ar se întâmplă ca, într-un singur an, același joc să prindă două coperte ale revistei noastre. Batman a reușit acest lucru și pe bună dreptate. O realizare grafică de excepție și un mod incredibil de a-ți apropiu unul dintre cei mai cunoscuți eroi de bandă desenată. Nu te joci de-a Batman, ești Batman. Nu știi cum să vă conving în două rânduri că Batman: Arkham City este un joc ce a avut mari șanse să lase Jocul Anului, prea multe detalii mî se îngâmădesc în cap și strigă pentru a primi un loc pe foile. Dar pot să vă spun că, odată ce l-ați pornit, nu vă puteți opri prea curând. Acest joc a devenit pentru mine un etalon de evaluare pentru următoarele jocuri de același gen. Este termenul suprem de evaluare a action/adventure-urilor.

## ARCADE AUTO TEST DRIVE UNLIMITED 2



**N**u este evoluția la care ne-am așteptat cu toții, însă faptul că Test Drive Unlimited 2 este un joc excellent nu poate fi contestat. Este distractiv și suficient de stufoș pentru a-ți lăsa ocupat jucătorii cu lunile, dacă nu chiar mai mult. Poate că străzile nu îl sunt atât de animale precum cele din GTA IV, însă componenta socială pe care o are la bază - ce-l transformă în orice moment dintr-un joc single player într-un veritabil MMO cu o mulțime de posibilități - îl face cu atât mai valoros. Test Drive Unlimited 2 ne permite să urcăm în volanul unor dintre cei mai rapizi bolzi din lume și să evadăm într-un peisaj de vis, în care autostrăzile sunt o realitate.

## ACTION-RPG E.Y.E. – DIVINE CYBERMANCY



**A**ho, aho, clickeri versajil! Stați puțin, nu ne-njurăți. La urma urmei, toată redacția a fost dată pe spate de acest indie neterminat, enorm de ambicioz și care, în ciuda tuturor problemelor (și are destule), a reușit să aducă un suflu de inovație, atmosferă și gameplay comparabil doar cu Incoronatul (și incoronatul) anului 2011. Pe scurt, nu e accesibil, te face să-njuri, lista de probleme e mai lungă decât Santa Barbara și, paradoxal, trebuie neapărat să-l încercați dacă veți să vă amintiți ce vă place de fapt la jocuri și lipsește cu desăvârșire din majoritatea producătorilor AAA.

## SUNET BASTION



**D**ovada clară că mijloacele artistice deosebite pot face dintr-un gameplay bunici unul dintre cele mai tentante proiecte indie ale anului este Bastion. Dincă de meritele artistice pentru grafică și lumina care se construiește chiar sub picioarele Pușčului, voca excelentă din spatele narăriunii dinamice și mai ales coloana sonoră, care-și merită pe deplin locul de cîstine în torpedou sau în player, au reușit să ne înmoale inimile. Ce-l drept, a fost la mulțu, finidc și electro-ul din Frozen Synapse face toți banii. Chiar așa, v-a picat fisa că Bastion se leagă de Bastian, eroul Povestii Fără Sfârșit, care trebuie să reconstruască tărâmul amenințat de Neant (Calamity anyone?) cu puterea imaginatiei?

## SUNET - EFECTE SONORE BATTLEFIELD 3



**F**ără îndoială, una dintre marile realizări tehnice ale jocului este reprezentată de calitatea excepțională a efectelor sonore. Surprizător este faptul că Battlefield 3 este o experiență cinematică mai ales în multiplayer, unde poți auzi fecare glonț care îți văjăie pe la urechi și chiar surprinde pașii adversarului care îți se strecoară în spate. Explosiile surzeș și dezorientează, clădirile se pot prăbuși oriunde cu un zgomot infernal peste tine, iar sunetul distinct al unei genile de tanc te pună instantaneu pe fugă sau te îndearmă să-ți sapi o grăopă. Battlefield 3 se cere jucat pe un sistem audio 7.1 și cu volumul dat la maximum, pentru a experimenta un câmp de bătălie mai realist și mai imersiv ca niciodată.

**PREMIUL SPECIAL „WHAT DOES THIS BUTTON DO?”**  
DEUS EX: HUMAN REVOLUTION



Dacă era să ce să răpească mai multe dintre medalii serioase, fiindcă a reușit să apese pe butoanele potrivite pentru mulți, demnul urmări al unei legende cyberpunk, care a reușit să devină frica și eroul principal despotiv, în cărora împărțit în creare pentru ca mal brutal și tranșant manevră din istoria recentă a jocurilor cu finanță multiple: butoanele. Trei la număr, patru dacă fac te cebule cu vreo cinci minute înainte. Vă dați să se cătă curaj, că clarvizune! Cogeați capacitate de sinteză pe producători, lăsându-ne să apăsim pe oricare dintre butoanele pentru a obține unul dintre finaliuri. Fiecare dintre ele rezumă, în patru linii mari și late, posibilitate abordări și atitudini pe care și le-ar asuma jucătorul pe durata jocului în fața lui HR. și cătă mărinimile, să putem alege orice, indiferent ce spune rubrica Karma din fofia matricolă!

În celelalte să recunoștem, CD Projekt ar fi cazul să ia lecții de la Eidos dacă tot se laudă cu așa-ziulor sisteme de alegeri și consecințe. Păi Butonul, el este esența interacțiunii noastre cu PC-ul și a personajului cu lumea virtuală. Ce deznoârdănat mal potrivit pentru un joc complex, cu multiple abordări deschise pe toată durata lui, decât cel în care eroul trage de o manetă și te invită să vizionezi în linije filmululețul de final corespunzător? Role Playing plin de substanță... la maxim. Vorba sia, butonul face muzical

**PREMIUL UNIUNII CALENDARIȘTILOR MAYAȘI**  
**ROCK OF AGES**



A pocalipsă este ceva minunat. Ceva care dă speranță oamenilor, ceva mult așteptat. N-a fost să fie cu Y2K, dar aşteptăm cu palină la gură finalul anului curent, care, după unii, promite un spectacol de artificii pe cinste. Pe tema asta se vând în draci cărți, filme, reclame, pe paginile web accessate de populația preocupată, ce mai, Sfârșitul e pe trend! Cum să nu apreciez când drogați responsabili pentru Zen Clash vîn cu o soluție pe căd de secă, pe atât de amuzantă, sugerând că toate neînțelegerile și problemele dintre oameni vor fi aplăzate sub greutatea unui bolovan cu moacă, rostogolit pe veacuri de însuși Sisi, sătul de zădărnică muncii sale de-o viață?

Toată suflarea biologică, civilizația și realizările impenătoare ale umanității, în frunte cu personalitățile marcante, prioziere printre paginile croniciilor și cărților de istorie sunt strivite scurt, cu zgomeți seci, scurte și umilitoare de Piatra Filozofală, sub ochii înăcrinători de râs ai privitorilor și cărma nemilosă a Jucătorului. Un fel de tower defense pe LSD, dus la scăld înalte de istorie, literatură și artă, cu nenumărate poante ce-l vor satisface atât pe ignoranți, cât și pe cel mai cultivat dintre sclavii Jocului Video. Ne-a cocoșat de râs și admiram sincer munca celor de la ACE Team, care ne arată că nu duc lipsă de idei. Le urăm să găsească iluminarea și pentru formulele de gameplay, unde titlul lor lasă mult loc de mai bine. Chiar și aşa, merită jucat până la capăt, măcar pentru revelatoarea filmulețe preșărite pe toată durată campaniei. Gata, ne-am luat o piatră de pe suflat!

**FREE2PLAY**  
**RACEROOM THE GAME 2**

Zu dacă nu era prin redacția noastră un aer de lehamite și ușoară enervare în momentul în care s-a ajuns cu votul la categoria asta. Priviți disprețuitoare, zâmbetele malicioase și cuivine în doi pe ori au insotit parcursarea listei cu toți candidații la titlu. Oricum, era o silă generală în a-i acorda încă unul RPG... Așa se făcea că, până la urmă, nu ne hotărăm la nimic, parcă niciun titlu nu trecease de filtrele rutajim noastre. și atunci, într-un moment de inspirație, unul din noi (nu eu, pe bună) s-a plezuit cu palma peste frunte și a exclamat: „dar să, să de curse, fain, cum îl zice, RaceRoom 2, să nu a apărut anul trecut!“ Oh God, uităse... Da, a apărut, oferind o experiență de simulare auto incredibilă și 5 modele de mașini bestiale, ce se pot desfășura pe 4 piste celebre (una din cele patru, Hockenheim, este disponibilă în trei configurații diferite). Ba, mai mult, concursurile de pe serverele oficiale de hotăgăding. In RaceRoom 2 se desfășoară în continuare, săptămânal, gratuit, pe mai multe categorii de mașini și dificultate. „Bravo, SimBin!, am zis noi zâmbind cu satisfacție și am acordat producătorului suedeze titlul de cel mai bun joc gratuit, pentru RaceRoom The Game 2.



## TROFEUL „CU VERDELE-N JOS“ ORCS MUST DIE



**S**unt din ce în ce mai convins că orci trebuie să moară, iar dacă tot trebuie să moară, de ce n-ar face-o cu stil? Iar când vine vorba de stil, nimeni și nimic nu-ți oferă mai mult decât Orcs Must Die, cel mai bun simulator de plantări orci al anului 2011. Înțeji minte că orcul, spre deosebire de păgini brăduți pe care-i lubim de Crăciun și-i ardem în restul anului, orcul trebuie rătăcit neapărat cu verdele în jos. Atfel se ridică și-i strică scorul.

## TROFEUL „MĂNCARE PE CAREI“ UNREAL WORLD

**C**a orice lenș stătu de muncă, cochetăm din ce în ce mai des cu ideea unei vieții curate și simple în sănul naturii. Natură pe care, ca orice om care nu și-vănează prânzul, o cunoșc din cărți. În cărți, natură îți dă, tacă, în realitate (și în Unreal World, care e tot un fel de realitate în 256 de culori...) natură dă! Îi se face poftă de o suncărătură, natură îți dă un urs. Când îi se face sete, natură îți dă un potop. Al nevoie de un adăpost, nicio problemă, stai în pădure și unui copac imens și îasă natură să-și facă treaba. Ea, drăguță, va găsi o metodă să îi trântescă în cap și îl va ajunge în adăpostul ceresc, de unde ploaia, foamea, tristețea și indurarea au plecat. Ti-e frig? Mai la un urs. Ești vegetarian? Natură nu discriminează pe criterii gastronomice. În o clupercă, Ciolane, le-am colorat în roșu aprins ca să le vezi mai bine. Til, ce veveriță drăguță! Omoră! Cum s-o omor, ești nebun? Bine, atunci mori de foame, vîtelule! Teapă, mal am pește. Auzi, l-si afumat? Errrr... hai la tata, veveříjico, nu-ți fac niciun râu, uite ce bolovan frumos am...



## TROFEUL „SALVAȚI NATURA!“ DRAGON AGE II



Văzând direcția în care se îndreaptă Bioware, nu pot spune că mă așteptam la minuni din partea lui Dragon Age 2, deci a trecut la mustață pe lângă „cea mai mare dezamăgire a anului 2011“. Înțeleg jocul care ne-a oferit atâtea clipe de neputință nu putea să plece de la noi cu mâna goală, îi vom premia pentru că realizare pe care nici cel mai infocat fanboy nu i-o poate nega: reciclarea ridicată la rang de artă. Fiecare producător își reciclează asset-urile, ba o textură, ba un sunet, ba un mic dungeon, însă în Dragon Age 2 totul este epic: de la poveste până la reciclare. Trebuie să ai pri niște „oo“ imense ori foarte puțin timp (șă spunem... un an?) la dispozitiv pentru a produce RPG-ului tău epic, ca să lezi la înaintare cu trei pesteri și să doară depozite pe post de dungeon-uri epice. Auzi, n-am mai fost aici acum patru ore? Nu. N-ai mai fost. Uite, sunt alii monstri. Aaaaah. Da, da, sunt alii monstri, deci trebuie să fie altă peșteră. Hmmmm... dacă-mi aduc aminte, aici trebuie să fac dreapta. Nu, nu trebuie să fac dreapta. E cu totul și cu totul altă peșteră. Am pus un bolovan mare și nu mai pot merge la dreapta, ia-o înainte și explorează această peșteră complet diferită de cea de acum două ore. Bine, mă, te cred, dar în depozitul astăzi sigur am mai fost. Ciolane, nu fi naiv, e prima oară când îl vezi. În plus, aici sunt săpte butoaie. În celălalt erau opt prezece. Și e surât ca toate surile, zîmersi că o să o umplem cu următorul DLC. Mmmmm. Dar căruțele de la gurile peșterilor? Sigur-sigur ați folosit același model peste tot. Te îngeli, scumpule, dacă erai atent, observai că erau aranjate diferit. Una din urme avea oîște mai scurtă. Ști că ne-a luat să le aranjăm? Da, de vreo zece ori mai mult decât să scrieți dialogurile, apreciez efortul!

### TROFEUL „APOCRIFĂ E PLATFORMA LUI DUMNEZEU”

**EL SHADDAI: ASCENSION OF THE METATRON**

M  
întea omului, lucru dracului. Astă mă face să cred că păcă-  
tul originar a fost, de fapt, mult mai hardcore decât versi-  
unea 13+ prezentată în Biblie. Dacă e să nu iau după El  
Shaddai: The Ascension of Metatron, un platformer/action dell-  
icioz de ciudat inspirat din apocrifa Carte a lui Enoch, sigur în gră-  
dina Enebului s-a întâmplat mai mult decât banal consum al  
unui fel de banal fruct. Eu îmi închipu că a avut loc un mic  
Woodstock în jurul Pomului Cunoștinței Binelelui și Răului, iar la  
final, cei doi participanți l-au dat în cort și s-au cunoscut. Așa a luat naștere In-  
dustria de jocuri japoneză și, câteva milenii mai târziu, El  
Shaddai, un joc pe care ajungi să îl apreciezi la adevarata lui va-  
loare doar atunci când vei răspunde fără să te bujească râsul (și  
se poate, credeti-mă), la întrebarea pusă de amicul Mops: „Ok...  
Gabriel e o femeie... dar de ce are Enoch tată?”.



### TROFEUL „APĂRĂ-MĂ, DOAMNE, DE CLIENȚI!”

**UBISOFT**

U  
bisoft este compania căreia î-  
cală (adaptată mileniului trei)  
„Apără-mă, Doamne, de clienți, că de  
pirat mă apăr singur” î se potrivește  
de minune. DRM-urii stupide care nu  
i-au împiedcat pe piratii să „lanseze”  
Assassin's Creed cu vreo  
slăptămînă înaintea produsului oficial,  
amândri (ale versiunilor de PC, desigur)  
anunțate în ultimul moment  
(AC: Revelations, Front Dust, Call of  
Juarez, cel mai nou Driver), portări  
cel puțin dubioase (Front Dust), un  
uPlay care mult te incurcă decât  
te ajută, un om mal bănuitor decât  
mine ar crede că managementul  
Ubisoft face tot posibilul să nu obțină  
profit din jocurile pentru PC, ca mai  
apoi să alăbu moș s-o rupe de tot cu  
această platformă...



### TROFEUL „BĂTRÂNEȚE, TEXTURI CRETE...”

**E.Y.E: DIVINE CYBERMANCY**



N  
u te întâlnesti în fiecare zi cu un joc care-ți producă  
flashback-uri din trecut la fiecare pas. Syndicate,  
Blade Runner, Total Recall, Deus Ex, System Shock 2,  
Alien, Doom, Lovecraft, Poe și alte clătive zeci de filme/  
jocuri/cărți/autori cult și se perindă prin fața ochilor în  
timpul unei sesiuni de E.Y.E.: Divine Cybermancy. Pur și  
simplu n-ai cum să rămâni rece în față unui joc în care o  
mână de francezi ușor săriți de pe fix și au îngheșut în-  
treaga adolescență.

# DARK SOULS

JOCUL ANULUI 2011

**A**fost un an frumos, plin de pixeli colorați meșteșugăți cu precizie chirurgicală pentru a rupe lanțurile endorfinelor în creierele nevinovaților amatori de jocuri. Cu atât de multe contnuări, reboot-uri și apariții interesante în general, decizia n-ar fi fost, în mod normal, ușoară. Totuși, se pare că entuziasmul transmis colegilor în timp ce butonam dungeon crawler-ul celor de la From Software se pare că s-a lipsit. Așa se face că, în săptămâna după ce l-am propus pentru Marea Distincție, nimenei n-a avut obiectii. Bietul său predecesor, Demon's Souls, nu s-a prea bucurat de suficiență atenție, din partea mea, recunosc, fiindcă a picat la review exact când mi-erau planurile de vacanță mai fierbinți și n-am putut petrece suficient timp în compania lui pentru a mă convinge pe deplin.

E bine, a venit timpul să mă revanșez și să-i felicit pe creatorii celui mai bun titlu din 2011, față de care, cel puțin pentru mine, majoritatea celorlalte jocuri s-au pierdut într-un nor de praf. Partea cea mai grea a fost să mă dezlipesc de dânsul și să astern o recenzie căt de căt acceptabilă, fiindcă tot ce mi-aș fi dorit ar fi fost să umplu două pagini de poze din el și să scriu cu un font enorm „JUCAȚI-L!!!”.

Un rezumat potrivit ar spune că Dark Souls reușește să aducă de mânată dungeon crawler-ul către nexgen fără să piardă mare lucru pe parcurs, pe fondul unui univers dark fantasy căt se poate de mistic și atrăgător, cu un gameplay de milioane și multiplayer cum nici măcar în predecesorul său spiritual n-am întâlnit încotro. E prea puțin însă, fiindcă

toate elementele și subtilitățile complexe care alcătuiesc această adevărată experiență interactivă se îmbină perfect, blindându-se într-un tot imperturbabil. Poate fi greu de crezut că, despărțind un aspect al multi-player-ului, găsești aceeași zemă precum într-un element de level design sau câteva vorbe întortocheate rostite de vreun NPC, dar este perfect valabil în cazul de față. Dark Souls are doar substanță, nu are elemente destinate strict esteticii sau decorului, totul e pus într-un anume fel și loc cu un scop precis. Efectul - garantat. Tot ce înseamnă interacțiune, spectacol vizual, emoție audio și poveste rostită sau sugerată curge într-o atmosferă care acaparează jucătorul complet. Jucătorul răbdător, fiindcă dificultatea mare, neobișnuită pentru un titlu contemporan, geneste multă lume.

Singurul lui păcat este că se găsește doar pe PlayStation 3 și Xbox 360 (un pas în față de la exclusivitatea pentru PS3 a Demon's Souls), dar, după cum bine știi probabil, comunitatea de doritori s-a comăsat prin intermediul unei petiții on-line, care cere Dark Souls pe PC. Cele aproape 100.000 de semnături vorbesc singure.

Indiferent că va apărea și pe PC sau nu, vă sfătuiesc să faceți cumva și să-l butonați în liniste, cu răbdare. Nu veți regreta. Chiar și aşa, se prea poate ca următorul joc izvorăș din acest concept să aibă parte din start și de o variantă pentru bătrânlul calculator, care, din pricina apariției Dark Souls exclusiv pentru console, a fost privat de ceea ce putea fi, de departe, cel mai bun joc PC al ultimilor ani.



Caleb

6

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

101

102

103

104

105

106

107

108

109

110

111

112

113

114

115

116

117

118

119

120

121

122

123

124

125

126

127

128

129

130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

140

141

142

143

144

145

146

147

148

149

150

151

152

153

154

155

156

157

158

159

160

161

162

163

164

165

166

167

168

169

170

171

172

173

174

175

176

177

178

179

180

181

182

183

184

185

186

187

188

189

190

191

192

193

194

195

196

197

198

199

200

201

202

203

204

205

206

207

208

209

210

211

212

213

214

215

216

217

218

219

220

221

222

223

224

225

226

227

228

229

230

231

232

233

234

235

236

237

238

239

240

241

242

243

244

245

246

247

248

249

250

251

252

253

254

255

256

257

258

259

260

261

262

263

264

265

266



SPECIAL

# SPECIAL



# JOCURILE ANULUI 2012

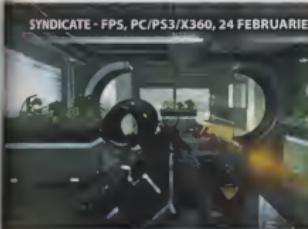
**Anticipatele, nou-venitele și sofisticatele de dinaintea sfârșitului lumii**

**A**ți reușit să vă trageți sufletul după un sfârșit de an 2011 excepțional din punct de vedere jucătoricesc? Nu de alta, dar 2012 nu pare că o să fie cu nimic mai prejos. Industria s-a dezvoltat atât de mult încât acum, dacă ești un om „normal”, care nu se joacă în medie mai mult de două-trei ore pe zi, ai posibilitatea să alegi mereu doar titluri bune/excepționale și, chiar și așa, ai toate șansele să nu-ți ajungă timpul pentru toate. Suntem niște copii răsfățați, care în scurt timp vor avea mai multe jucării decât pot duse. Motiv pentru care găsești că e căt se poate de normal să urlăm la fiecare bug, să ne plângem constant și să cerem mereu mai mult de la părinții noștri, producătorii de jocuri. Versiuni îmbunătățite ale jucărilor care ne-au plăcut? Da, da, da, dacă jucările noi

care să ne surprindă? Da! Poveste noi și extraordinare? Da! și să-i ferească bunul Dumnezeu să aiăbă vreuna vreo pată!

M-am gândit și i-am răsuicit încercând să structurez acest „special”. Am realizat repede că o sortare după importanța titlurilor este imposibilă și nedreptă, plus că ar duce la o plafonare a sfârșitului de articol așa că, până la urmă, le-am aranjat într-o ordine a apariției. Multe vor strica lista, bineînțele, pentru că vor fi amâname sau vor fi inevitabil lansate mai târziu pe PC. Unele vor avea chiar și neruşinare de a sări în 2013, treaba lor, an cu ghinion, în care ne vom plângă și mal tare. și că tot vorbeam de PC. Încep cu el, platforma încă zdrobitor de preferată pe plăuirile mioritice. Iar pentru a face totul mai interesant, am scos bila de cristal din sfîrșit și-am aruncat și note.

## PC: WINDOWS, DUBLAT CĂTEODATĂ DE MACOS ȘI LINUX.



### Syndicate

Este un shooter care seamănă atât cu Deus Ex – viitor dominat de tehnologie, hăciulă la greu, augmentări cibernetice – cât și cu Mass Effect, prin alegerea de design și grafica curățată. După parerea mea, interioarele arată mult mai rău decât în Mass Effect, iar jocul este clar cu mult în urma greilor FPS. De ce i-o îmâncat undeva să spună că este un reboot al vechiului joc tactic cu același nume, nu stiu și-ai pus comunitatea-n cap și, sincer să fiu, nici eu nu sunt prea convins de ce văd. Singurul motiv pentru care apare astăzi este faptul că e făcut de Starbreeze, același care au ne-ut dat Riddick, companie care are puterea să ne surprindă plăcut. Preză „doar” un 8 în LEVEL, dar guvernul australian a reușit să-mi mai ridice un pic curiozitatea, interzicând jocul pe motiv de violență excesivă.



### Mass Effect 3

Nu trebuie să ne ultimă peste filmulețe pentru a vedea dacă ME3 arată bine, deoarece o sătm. Pentru mulți dintre noi, ME3 a devenit unul dintre cele mai anticipate jocuri, imediat după ce am terminat ME2. Deși LEVEL l-a terfilit nitel - prea puțin RPG - jocul a fost ales GOTY (cel mai bun joc al anului) de o samă respectabilitate de publicații și site-uri de specialitate. Cu toate astea, BioWare

i-a ascultat și pe cei ce LEVEL (sau poate sunt eu naiv) și a implementat, de această dată, 3 moduri de joc: action, cu elemente RPG sau action-RPG, din care să putem alege. De data astăzi, echipa din care vom face parte va fi mai mică, pentru că o conțura mai bine relației din cadrul ei. Iar jocul va avea și multiplayer, dintre care cel cooperativ sună foarte bine. Cu toate astea, eu tot nu sunt convins pe deplin... 8.5.

## STREET FIGHTER X TEKKEN - FIGHTING, PC/PS360, 9 MARTIE



## Street Fighter x Tekken

**H**ai, recunoaștești Sunteți surprinși! Tekken pe PC? Cine și-ar fi imaginat? Multumim Capcom, de două ori. Cu Namco și versiunea lor, Tekken X Street Fighter, sigur nu vom fi așa de norocoși. Bineînțeles, jocul va semăna grafic foarte mult cu SFIV, lucru foarte bun zic eu, iar lupta va fi mai rapidă, din nou, un lucru care mie, personal, îmi place. De această dată, fiecare jucător trebuie

să aleagă 2 luptători la începutul unui meci și, din ce văd – schimburi, bare de energie, combo-uri, cancel-uri, supermoduri – gameplay-ul promite adâncime. Titlul are toate şansele să prindă și la profesioniști. Pentru noi, cei mai relaxați, jocul vine și cu story și cu filmulețe prenderizante, tocmai bine pentru a-l transforma în cel mai anticipat joc cu bătăi al anului. Aici e simplu, o să-i 9 cu siguranță.



BOTANICULA - ADVENTURE, PC, ÎNCEPUTUL LUI 2012

## Botanicula

Căutând informație despre acest joc, am dat peste Hands On-ul celor de la RockPaperShotgun. În urâș, articolul este atât de bine scris, încât prima tendință a fost să-l dau cu copy-translate. Dacă vi-s-a părut că Machinanium a avut un review chinuit, să vedete ce-o să iasă acum. Nu de alta, dar Amanita, producătorul lui Samorost și al mai sus-menționatului M., sunt de vină și pentru B. Un adventure care promite că nu se transformă în platformer, cu accent pus pe explorare, în casă. S prietenii vegetali aleargă printre crenigile unui copac încercând să salveze o sămânță de niște paraziți cu formă arahnoidă. Un titlu care va pune un zâmbet pe fețele tuturor și ne va surprinde la tot pasul. Mă feresc să arunc o notă aici (9.5) pentru că apoi o să mă acuzați că nu sunt obiectiv, în caz de apuc să scriu review-ul mare.

## Max Payne 3

Oare putea Max să ajungă în mâinile culva mai calificat decât Rockstar? Imaginați-vă atmosfera și universul Payne transpus este peste un joc ca GTAIV. Mulți se plâng că M. e prea cher sau prea colorat, dar dacă arunci un ochi atent peste filmuletele preșărate pe web, realizezi destul de repede că Rockstar se abține de la dezvăluiri prea mult. Cu două motoare – fizic și grafic – ajunsă la maturitate, MP3 arată și se mișcă extraordinar. Baloul gloanțelor este mai impresionant ca niciodată, în timp ce povestea promite să fie la fel de interesantă. Sună atât de multe lucruri care pot merge rău (sau bine). În acest nou episod, încă bila de cristal a luat-o razna. Dacă o scoate la capăt și de data asta, Rockstar poate fi așezat pentru totdeauna lângă Valve, Blizzard, Retro și alți Dumnezel. O să fi mega optimist de data asta: 9.5.



MAX PAYNE 3 - TPS, PC/PS3/X360, MARTIE 2012

## Counter-Strike: Global Offensive

**G**lobal Offensive: recunosc că inițial am fost oarecumdezorientat, „păi nu a mai apărut unul acum, de curând? Care a făcut exact același lucru, a luat originalul și l-a adus la zi?”. Se pare că timpul trece foarte repede în mintea mea când vine vorba de lucruri care nu prea mă interesează. De curând = 2004. O. E timpul pentru o nouă reditare a jocului datorită căruia avem astăzi CoD

și Battlefield. Cu planșe vecchi, sterse de praf, dar și hărți personaje, arme și moduri de joc noi. Le-am zis pe toate în aceeași propoziție și acum nu mai am ce să spun. Abi Multiplayer-ul va fi cross-platform, între PC, Mac și PS3. Bila de cristal e foarte cețoasă: pe de o parte avem o piată saturată și fanii înrăuti, greu de mulțumit, pe de altă parte companie mult iubită, Valve, care nu prea greșește. 8.5?

## CS:GO - FPS, PC/MAC/PS3/X360, ÎNCEPUTUL LUI 2012



## Prototype 2

Îmi aduc aminte că mă uitam cu prietenii la clipurile primei părți și mai aveam un pic și aplaudam. Imaginația vă să sănăti de pe un zgârie-nori pe un elicopter, rupeți ușă, omorâți piloți, lansăți câteva rachete, evacuați și în cădere spargeți un tanc în două cu cotul. Păi așa da! Luată turela și o aruncăți peste mașini, apoi exploadați ca arici venit din lăz și omorâți tot ce vă înconjoră. Falca era la podea. Din păcate, astea erau doar filmulețe, în realitate jocul aducea cu un Spiderman care furase toate puterile X-Men-ilor. Distracția era, dar era cam nefocușătă, grafica ajungeai s-o consideri simplistă, la fel ca și designul monștrilor. P2 promitea mai mult și mai bine. Grafica este mai încântătoare, iar gameplay-ul pare mai ordonat. Sunt păcălit din nou, un 8.5 gres își face apariția...



PROTOTYPE 2 - OPEN WORLD-ACTION, PC/PS3/X360, 27 APRILIE 2012

## ALIENS: COLONIAL MARINES - FPS, PC/PS3/X360, PRIMĂVARA 2012



## Aliens Colonial Marines

**A**vând în spațiu două companii cu multă experiență în ale păc-pacului și o poveste scrisă de scenaristii minunatului Battlestar Galactica, e greu să treci cu veder ea ACM, mai ales dacă ești fan Aliens sau action-horror. Îmi place faptul că nu există HUD și că acțiunea jocului este plasată între primul și al doilea film, dar, în același timp, sunt de părere și că motorul Unreal 3 își arată vâr-

sta aici. Că quick time event-urile o să ne enerveze la culme, la fel ca și ceilalți 3 membri ai echipei din care facem parte. Oricum și orițat aș privi la filmulețul de gameplay, jocul îșta tot nu trece de un 8 în LEVEL. Sper, însă, să mă înșel și extratereștrii să alibă ceva din inteligența opoñenților din F.E.A.R., povestea să ne dea pe spate, iar cooperativul să-l mai ridice nițel, aşa cum o face mai mereu.

## Torchlight II

**N**ă acest moment, sunt mai mulți oameni cheie dintre cei care au dezvoltat Diablo II la Runic decât la Blizzard, iar singurul motiv pentru care Diablo III nu va primi note maxime anul acesta de la majoritatea site-urilor de specialitate va fi Torchlight II. Acum și cu cooperativ, un preț promovat mai mic decât al unui titlu mare (AAA), pescuit (îmbunătățit) și animale de companie

(mai deșteptă), plus, după părere mea, clase de eroi mult mai interesante. Dacă aveți puterea să treceți peste grafica mai copilăroasă, sunt toate sensibile să descrieți anul acesta în TII un joc mal complex și mai frumos decât gigantul D.III. Probabil nu va avea rejecabilitatea monstrului, dar, cu siguranță, pentru majoritatea dintre noi va fi „dungeon crawlerul” mai bun. Până și luptele mi se par mai convingătoare. 9.

## Dota 2

**O**mig! Omig! Era să uit de Dota. Tata tuturor MOBA-urilor (Multiplayer Online Battle Arena), un nume pompos dat genului Multiplayer-Action-RPG-RTS. Titlul, plecat de la o bază Blizzard, reînrămată de comunitate, este acum adus la zi de aceeași comunitate, angajată de și cu resursele Valve (cine ar fi crezut acum cățiva ani). D.2 va fi, odată lansat, cel mai bun MOBA de pe piata. Sfătul pentru competiții. Deja jucat de cele mai bune echipe din lume în concursuri. Aș vrea să vorbesc de toate îmbunătățirile aduse jocului, dar, chlorându-mă pe internet, am descoperit că, în afara graficii, nimic nu merită menționat aici. Sigur, mecanicile de joc au fost îmbunătățite, dar toate schimbările sunt făcute pas cu pas. Așa cum e și normal, intr-un joc în care gameplay-ul este reg. Este ușor să merg pe un 9 aici.

## TORCHLIGHT II - ACTION-RPG, PC, PRIMĂVARA 2012





HITMAN: ABSOLUTION - STEALTH, PC/PS3/X360, CÂNDVA ÎN 2012

### Hitman: Absolution

**L**a fel ca mulți dintre voi, odată cu achiziționarea lui Eidos de către Square, am scos un sheeet prelung. S-au dus pe apa sămbetei tătă Tomb Raider, cât și Hitman. Nu să ceam, sunt cam negativist în specialul asta. Iată, însă, că ne-am îngelaț și, din contră, Eidos (cu toate subsidiairele lui) și pe val și nu conțenește în a ne surprinde. Noul Deus Ex este un joc foarte bun, chiar dacă grăbit, iar Lara și Agentul 47 arată mai bine ca niciodată. În plus, diferit de celalii giganți, Square nu a uitat până acum de PC. Dacă reboot-ează și seria Commandos și Soul Reaver, îl pup pe portofiel. Cele 10 minute aruncate pe internet cu gameplay-ul lui H.A sunt suficiente pentru a convinge pe oricine, eu încă sunt exitat. Unii se vor plângă că 47 nu e Sam Fisher, dar, de fapt, tot ce au dorit producătorii să arate cu sevențele mai în forță a fost flexibilitatea deosebită pe care jocul îl-o oferă. Se vede clar că poate trece fără a fi observat de toate zonele. Grafică și gameplay complex, situații interesante, noi abilități. Sper din tot sufletul ca îl să alibă suficiență forță pentru a păstra pe tot parcursul jocului tensiunea prezentă în primul nivel, dar și că Ai-ul va fi destul de deștept pentru a permite un 9 în LEVEL.

### Dishonored

**E**ușor să te aprind și să te bucuri de Dh, înainte de vreme, făcut de Harvey Smith – Thief, Deus Ex și Raf Colantonio – Arx Fatalis, Dark Messiah of Might and Magic, jocul pare o combinație de Thief, System Shock și Assassin's Creed, într-un univers deschis explorării în care trecutul și viitorul se imbină armonios, „nobili” merg cu caleșca, în timp ce săracii măñâncă șobolanii, sunetul uzinelor se aude în depărtare și turnuri mecanizate de război împânzesc străzile piatră cubică. Economia lumii este infloritoare (?) și puternic industrializată, multumită unui carburan bun la toate, leulul de balenă (?). Mulțumesc Wikil Artworkurilor arăta de demantul, dar, din păcate, sunt singurele materiale pe care pot lucra. Asta nu mă oprește, însă, la a spera la un Ghinea în preajma unui 9.5.

### Borderlands 2

**M**ă uit la filmulețul cu gameplay-ul din B2 și dău din cap nelinșător: ce culori, ce arme fără sens, ce pac-pac aleatoriu! Cui îl place jocul asta? Apoi aflu că primul B. s-a vândut în peste 4,5 milioane de exemplare și îmi aduc aminte că cloian-i-a dat un 8.ceva și-a bucurat de el (până s-a plătit). Un Diablo în care impuști, în loc să dai cu barda. Cu arbori de abilități și un milion de arme. Cei care comenteează sub clipurile aruncate pe internet îl anticipăz serios și spun numai de bine. Că arată exact ca primul (?), că nivelurile au disperat, înlocuite de o lume persistență, questurile sunt acum dinamice și, în funcție de cum sunt duse la capăt, vor influența avansul în povestie, că Ai-ul este mult mai neprietenos. Bine, bine, tot 8.5, pentru mai mult și mai bine din același lucru.

### BORDERLANDS 2 - RPS, PC/PS360, 1 SEPTEMBRIE



### Prey 2

**A**m trecut de multe ori cu vedere la acest titlu din cauza unei prime părți dezamăgitoare. Astă până când am văzut filmulețul de prezentare, pe care l-am dat apoi de două ori înapoi ca să fiu sigur că am înțeles numele. P2 nu are la prima vedere nimic de-a face cu primul P. și se și joacă în ceea ce totul alt mod, într-un univers mult diferit. O planetă întreagă în stil și atmosferă Blade Runner, plus un strop de Mass Effect. La căt de bine arată jocul, această caracteristică și fiu suficientă pentru a-și propulsa în această listă, dar... Human Head a cerut ajutorul celor de la Bethesda (distribuitorul) în încercarea lor de a da



PREY 2, FPS - PC/PS3/X360, VARA 2012

lumii din P2 aceeași libertate de mișcare în întălningire. Oah! Dacă le ieșe, o să ne dea pe spate, dar e foarte greu să o facă perfect. „Doar” un 8.5, cu felicitări însă, pentru efort.



DISHONORED - STEALTH-ACTION-ADVENTURE, PC/PS3/X360, VARA 2012

## Tomb Raider

Dacă vreți să mulțumiți și alțiuva în afara producătorilor pentru seria Uncharted, nu trebuie să priviți mai departe de legendarul TR. Lara își vrea corona înapoi și, incredibil, dacă Crystal Dynamics reușește să păstreze, pe tot parcursul jocului, tensiunea, groza, spectaculozitatea și componenta survival prezentă la începutul lui, are toate sănsele să o facă. Filmulețul de start (prenderizat) este darul de a-ți sănătatea, dar nici-o dată nu m-aș aștepta că jocul să aibă puterea de a continua în același stil. Dintre un motiv sau altul, un Uncharted, survival-horror, mi se pare foarte, foarte, atrăgător ca joc. Faptul că trebuie să găsești apă și mâncare, că armele sunt înlocuite în mare parte de ușerisile, că puzzle-urile vor fi mai complexe și sănătatea ne-înspăi. Sper la un 9.



## MechWarrior Online

Nici nu trebuie să fie bun ca să prindă, simplul fapt că este un joc cu lupte între roboti de zeci de tone (5-10 etaje), în care accentul cade pe simulare, și suficient. Că e făcut cu motorul CryEngine 3 și că „gratuit” sunt doar alte două plusuri. Dacă vizualizarea din cockpit prezintă în Avatar și District 9 v-a făcut să salivăți, stați să veedeți noua MW! Chiar sunt curios dacă o să poată fi jucat în 3D, ar fi overkill. Ce-am mai observat? Clădiri destruibile, drone, arme care se suprancălăsc și radare. Nebunie. 8. I-aș da mai mult, dar nu am incredere în producător, mai ales când vine vorba de un proiect atât de mare și complex. Nu mai spun că filmulețul anunțat pe net este dinastia de a adopta motorul CryEngine 3, iar acum jocul ar putea să arate cu totul altfel. Sau să nu mai existe deloc.



MECHWARRIOR ONLINE - ACTION-MMO, PC, VARA 2012



## Metro: Last Light

Că în fiecare an, trebuie să avem și un joc care să ne omoare calculatoarele. Dacă S.T.A.L.K.E.R. nu apare anul asta, cel mai probabil cel mai complex joc din punct de vedere grafic va fi M:LL. Sincer, nu sunt prea convins de ce am văzut până acum, dar asta nu înseamnă că nu ne poate lovi din nou cu atmosferă. Mai ales că jumătate din timp îl vom petrece la suprafață, iar componenta survival va fi și mai pregnantă. Producătorii se gândesc serios să aleagă munții ca monedă de schimb. Al-ul a fost imbusnătățit, luptele au devenit mai tacticizate. Jocul are toate sănsele să-riprindă din urmă pe fratele lui mai mare (S.T.A.L.K.E.R., făcut tot în Ucraina), dar, destul de precaut, îl prevăd doar un 8.5, deși băieții au acum fondurile necesare pentru a face un joc perfect (mulțumim THQ).

## Diablo III

Calea a spus o vorbă mare acum câteva luni: lângă Heroes și Starcraft, D. este unul dintre acele titluri de demult, de care până și prietenii noștri care nu prea gustau alțieva în afară CS, NFS și FIFA au auzit sau l-au jucat. D. este o legendă, probabil cel mai așteptat joc al acestui an. Unul din acele titluri pentru care lumea se oprește în loc și se gândește să-și cumpere un calculator nou. Cu toate astea, după ce am discutat câteva ore de gameplay, nu pot să-nu-mi exprim câteva indoioi. Formula D. era deosebită acum 12 ani, industria, însă, nu a așteptat după ea. De fapt, nici atunci nu era mare lucru de capul lui dacă nu erai un jucător căruia să-l placă să joace un joc de mai multe ori sau care iubea povestile mai mult decât acțiunile. Din ce am văzut până acum, D.III păstrează prea mult din vechiul D.II pentru binele lui. Grafica, deși o să-lăbătăie incantătoare, nu-i lăzește retina, nu te lasă paf, cum multe din jocurile actuale o fac. Adjective care pot fi extinse din păcate și peste gameplay, pe care-l simt repetitiv și prea puțin variat. Bineînteleas, Blizzard, mai mult decât oricine altcinere, are puterea să-mi dea o palmă și să mă surprindă sau, mai șiști, poate Dracu' este în detaliu ori poate ce au arătat până acum nu este decât încălzirea. Joaca se inclinge în mai mulți și sunt convins că, odată ce voi fi la manete pe un nivel de dificultate mai mare, totul se va schimba, dar pentru jucătorul de ocazie... Single player/casual 8, cooperativ 9, hardcore 10. Decl, LEVEL 9.





BIOSHOCK: INFINITE - FPS-RPG, PC/PS3/X360, CÂNDVA ÎN 2012

### Far Cry 3

Spre surprinderea mea, îmi place ce văd, eram pregătit să urasc FC din cauza unui Ubisoft din ce în ce mai obosit, dar și din cauza unei părți a doua a seriei mai slab decât originalul. În 3 revenim în junglă, unde afărm care este definitia nebuniei. Atmosfera primului FC îmi descriește fruntea, iar posibilitățile multiple de abordare a luptei sunt încântătoare. Sper doar ca versiunea de PC să nu fie limitată de posibilitățile actuale ale consolelor, iar AI-ul să-mi dea aceleși bătăi de cap ca-n primul episod. Aproape imposibil, îmi zic, și l-am dezumflat. Mi se promite un story mult mai complex, dar, în același timp, aceeași libertate de mișcare ca și acum anum. Bun. Apoi observ captura de mișcare, vizibila scriptată... și e așa de greu să-l convingi pe Marius. „Doar” 8.5. Dar sper să greșesc.

FAR CRY 3 - FPS, PC/PS3/X360, CÂNDVA ÎN 2012



### SpyParty

V-am prezentat zeci de jocuri, după care am ajuns la cel mai amărăt dintre ele și am realizat că e singurul care face ceva cu adevarat diferit. În SP, unul dintre jucători este un escroc, care trebuie, de exemplu, să-i plaseze un microfon unui ambasador, în mijlocul unei petreceri, în timp ce celălalt se uită prin geam și încearcă să ghicească cine și să-l împuste. Nu are decât o sansă să o facă și nu stie nici care e misiunea spionului. Șarlatanul îi tremură chiloii de fiecare dată când laserul puștilui cu lunetă îl străbate față și încearcă să mimeze că mai bine comportamentul AI-ului, în timp ce sniper-ul strânge dinții la fiecare acțiune mai ciudată a individuzilor din încăpere. Și credet-mă că sunt destule. Tensiunea atinge cote alarmante. Jocul fiind un indie și suficient de complex, intuiție scăzută.

SPYPARTY - MULTIPLAYER ASIMETRIC, PC, CÂNDVA ÎN 2012



### Bioshock

Infinite nu să continue povestea primei două titluri ale seriei și ne trimite din adâncurile oceanului între norii unui oraș suspendat, acolo unde trebuie să o salvăm pe Elizabeth, o donjoară cu ochi și săni mari. Dacă iubești această serie, e imposibil să nu strâmbi din nas la auzul acestor vorbe, dar astă doar până la vizionarea filmulelui de gameplay. 10 minute care transformă B3 în unul din cele mai așteptate jocuri ale acestui an. Deși mult mai colorat și mai luminos, Columbia emanaș elagă bun gust în design, dar, mai ales, aceeași melancolie și atmosferă dată de oragile și mecanismele anilor trecuți. Povestea pare la fel de interesantă, personajul principal imprumută vocea lui Garrett, iar ecosistemul este din nou la locul lui. Presimt un 9. Să vină căt mai curând!

### Guild Wars 2

Marea MMO al anului va fi GW2. Un MMO al săracului – plătești o dată și joci către tine – nu va avea taxă lunară. Nu va detrona WoW, dar va fi cu siguranță cel mai frumos MMO de pe piata. Direcția artistică este impusă de unii dintre cei mai respectați artiști grafici ai momentului (printre care și dom roman), iar nivelurile prezентate sunt impresionante. Artworkurile sunt tunmese. De fapt, prima iterare a francizei reușește să mă surprindă prin frumusețea ei chiar și acum (un joc din 2005 care merge și pe un laptop cu placă video integrată), clădiri enorme care intră-n cameră decât dacă schimbă perspectiva la persoana întâi și te dai un pic în spate, catacombe și orașe părăsite. Titlul va fi și o bună diversiune pentru jucătorii hardcore, pentru că accentul va cădea pe skill, în detrimentul grind-ului (oare de căte ori am auvit asta? Dar măcar aici primul GW confirmă). O bilă neagră a primului GW este, după cîteva zeci de ore de joc, sentimentul atât de pregnant de univers umidimensional, dat de faptul că nu poți sări sau zbura. Nici în GW2 nu poți zbura dar poți, în schimb, sări și înota, iar în plus, planșele par a avea variații mult mai mari de nivel. Dar, mai mult despre asta și tot ce înseamnă GW2 în general într-un special/preview pe care am de gând să-l incopesc imediat ce termin și ultimele două părți ale originalului. Dacă o scot la capăt cu tot ce au promis (și au toate sensurile să o facă, NCsoft și ArenaNet au o experiență fantastică) nu văd cum titlul aici de față ar putea primi o notă mai mică de 9.5.



GUILD WARS 2 - MMORPG, PC, CÂNDVA ÎN 2012

## The Witness

Singurul motiv pentru care acest adventure-puzzle a prins un loc aici este numele din spatele lui, Jonathan Blow, creatorul lui Braid. De data asta, B8 încearcă 3D-ul și ne trimite pe o insulă care aduce ca atmosferă cu seria Myst. În acest moment nu sunt prea multe de spus, grafica este frumoasă, dar schematică, iar puzzle-urile sunt oarecum copiăroase. Blow a declarat că nu a vrut decât să testeze reacțiile și a încercat să ne dea niciun fel de indicări asupra povestii prin ce a prezentat. Așa cum îl stim, va fi un joc obsesiv până va ieși ceva deosebit. Numai faptul că a renunțat la a-l mai dezvolta pentru console, pentru că în opinia lui acestea nu întregescă perfect, spune suficient despre căt de perfecționist este. Aș vrea să merg pe un 10 aici, dar 3D-ul e mult, mult mai pretențios decât 2D-ul. 9.5.



THE WITNESS - PUZZLE-ADVENTURE, PC/IOS, CÂNDVA ÎN 2012

## X-Rebirth

Dacă vă plac jocurile complexe, iar universul EVE vi s-a părut mereu interesant, dar nu vreți să vă complicați viața cu un online, puteți merge oriunde pe seria X. Noul volum va fi cel mai complex dintre toate și cu siguranță cel mai impresionant grafic. În plus, pentru prima dată vom vedea cockpitul navei și echipajul. Numai de bine pe toate nivelurile. Realism, industrie, comerț și explorare. Singura frică este ideea de a conduce o singură navă. Sper că o vor scoate la capăt cu ajutorul dronelor specializate telecomandabile. Totuși, un joc atât de complex este o muncă de om nebun, iar variabilele implicate sunt... infinite. E greu să nu-i apreciez, chiar dacă e dău în bară. Chiar și aşa, sunt convins că jocul tot va fi interesant. 8.5, pentru că LEVEL știe să plăcă și jocurile de acest gen.



## Restul

Un nou trend începe să se facă simțit în rândul marilor producători: lansările anuale ale celor mai cunoscute francize ale lor. Deși mă puteți contrazice spunând că multe dintre aceste jocuri nu-și pierd din valoare, îmi vine din ce în ce mai gros să mă bucur dinainte sau să prezint între rândurile de mai sus jocuri precum Assassin's Creed III, FIFA 13, NFSX sau Call of Duty. Poate că vor fi bune, poate că vor fi proaste, poate că vor fi extraordinaire, dar din păcate, pentru că apar ceas în fiecare an, devin din ce în ce mai puțin importante în articolele de acest gen și par că și în minte noastră! Apoi, avem 3 jocuri care vor apărea odată cu sau chiar înaintea reviziei, lucrul care face cam inutilă prezentarea lor pe larg, dar nimic nu mă oprește din a le aminti: Inversion, un shooter în care vă puteți juca și cu gravitația, Kingdoms of Amalur: Reckoning, un RPG foarte interesant și complex, și The Darkness II, un FPS care vrea să le facă pe toate, survival, action, horror, psihologic și s-ar putea să o dea în bară.

Lângă acestea sunt și 3 care pe mine nu au reușit să mă convingă că vor merită mai mult de un 8, așa că le-am refuzat accesul. Darksiders II, din filmuleț chiar mai

slab decât predecesorul, Resident Evil Operation: Raccoon City, o clonă de Left 4 Dead și The Secret World, un MMORPG care nu ieșe cu nimic în evidență. Bineînțeles, oricare dintre acestea 3 poate să-mi dea una peste bot și să mă contraciză, mă bucură, dar nu cred că o să se întâmple. Mai avem un Fortnite, un fel de Left 4 Dead combinat cu Minecraft, dar despre care nu știm momentan pe ce platformă o să fie. Scrolls, nou joacă al lui Notch, despre care nu sunt prea multe de spus în afara faptului că pare un Pokeman în care animăluțele sunt înlocuite cu scroll-uri. Alan Wake face salută pe PC. World of Warcraft: Mists of Pandaria introduce, printre altele, o nouă rasă: ursul panda, care verifică: nu era întâi apările când au făcut develularea. StarCraft II: Heart of the Swarm continuă să ne protească și ne vinde ce trebula să avem de prima dată, campania cu Zergii. și alte patru jocuri, despre care sperăm că vor vedea lumina zilei în acest an, dar sunt toate sănsele ca nu. Grand Theft Auto V nu necesită nicio prezentare, Planetezie 2, un MMOFPS promițător, S.T.A.L.K.E.R. 2, din nou, no comment și, ca o glumă, Half Life 3.

## CONSOLE: PS3/XBOX360/WII/WIIU

Aici, pentru a nu vă pierde, am ridicat un pic stafeta și nu vor primi un loc printre rânduri decât cele mai deosebite titluri. Am scos notele, dar puteți considera că bila ieșă de pe cel puțin un 9. Chiar dacă majoritatea dintre noi nu le putem juca, măcar să salivăm serios. Bineînțeles, la sfârșit, le voi enumera și pe restul și, din nou, sper că multe din ele să-mi dea peste pas. Până atunci însă, să vedem ce avem.

## The Last Story

Nu o să-i înțeleg niciodată pe cei de la Nintendo în încăpățâna lor de a nu lansa două dintre cele mai interesante jocuri de pe Wii (Japonia) în SUA. Drept urmare, după ce Xenoblade a fost lansat în Europa, a devenit rapid al treilea cel mai piratat joc de pe acestă platformă (în 2011). Pare că s-au învățat multe și, în aprilie, X. își va face apariția și în State, dar cu ce pierderi? Același lucru se întâmplă și cu TLS, un titlu care eu preconizam că va fi cel mai bun Action RPG al lui 2012 (deși acum, privind la ce am făcut aici, nu mai găsesc), care apare și el în Europa, dar nu se găsește când o va face și peste Ocean. Jocul are probabil cea mai bună grafică de pe Wii, un story deosebit (așa cum au mai toate jocurile de top venite din Japonia) și un sistem de luptă interesant, ajutat de voici și strigăte.



THE LAST STORY - ACTION-RPG, WII, 24 FEBRUARIE



I AM ALIVE - SURVIVAL, PC/PS3/X360, ÎNCEPUTUL LUI 2012

### I Am Alive

**E**ste un joc micuț care nu incetează să mă impresioneze. Un survival atmosferic, în care o catastrofă a omorât majoritatea oamenilor, iar cei rămași sunt obligați să se refugieze la mare înălțime din cauza gazeilor toxice de la sol. Într-o continuuă insecuitate, înnebuti și flămândi. La un an de la incident, eroul tot mai speră să-și regăsească soția și fiica. Cea mai importantă resursă a jocului este vigoarea (stamina) care trebuie menținută peste o anumită limită pentru a supraviețui. Pentru a ne ajuta corpul, avem nevoie de mâncare, apă, căldură (gaz), medicamente, echipament (mai ales cel de cățărat) și, bineînțeles, arme și munition. Grafica nu este extraordinară și am văzut și câteva tâmpenii ale AI-ului, dar într-o atmosferă atât de apășătoare, astfel de lucruri pot fi iertate de dragul povești.



NI NO KUNI - RPG, PS3, MARTIE 2012

© LEVEL-5

### Ni no Kuni

**E**ste primul joc făcut de maestrul de la Studio Ghibli (ajutați de Studio 5) și, așa cum era de așteptat, este o delicatesă vizuală. Un desen animat RPG, de o calitate incontestabilă, așa cum toate ale lor sunt, în care un băiețel de 13 ani este salvat de la încercarea mama lui, cu ultima suflare. Aceasta începe să plângă, iar lacrimile lui dau viață unei păpușii primele în dar. Păpușa se dovedește a fi zâna Shizuku, care îi face cadou lui Oliver o carte cu care poate trece într-un univers paralel. Deja lansat în Japonia, a confirmat și ideia că cine nu are vrea să descopere ce le-a mai trecut prin cap celor care au produs, după părerea mea, încă, cel mai bun animat de lung metraj: Spirited Away (2001). E o minune că apare și în afara Japoniei și sper să vândă suficient că să convingă că și alte titluri merită localizate.



DRAGON'S DOGMA - ACTION-ADVENTURE, PS3/X360, 1 MAI 2012

### Dust 514

**T**rebue să recunosc că mai mulți sper decât cred că acest joc va fi extraordinar, numai și pentru a da una peste bot (de ceva cu expresia asta în specialul de față) lui Microsoft, care nu e de acord cu universul online care să se întrepătrundă cu X360-ul și nici nu lasă MMO-urile să poată fi jucate fără un cont Live Gold (adică plătit). Pe de altă parte, iubesc EVE și am un mare respect pentru producătorul CCP, care încearcă aici să unească spațiul din EVE cu luptele de pe planete. Manele corporației din EVE vor putea angaja mercenari, jucătorii din DS12, pentru a cucerii o planetă. Jocul aduce cu Killzone 3 plus multiplayerul din Battlefield 3 (32 vs. 32), atribute suficiente că să transforme într-unul din cele mai anticipate titluri ale anului, dar vine și cu posibilitatea creării de corporații și infrastructuri.



DUST 514 - MMOFPS, PS3, VARA 2012

## The Last Guardian

Pentru iubitorii jocurilor deosebite, TLG este unul dintre titlurile pentru care merită să-ți cumpere și plat-forma pentru care a fost făcut. În acest caz, PS3-ul. Produs de Fumito Ueda, același care ne-a dăruit Ico și Shadow of the Colossus, TLG este povestea unui băiețel prin între ruinele unui vechi oraș, unde îl întâlnescă pe Trico, un căine imens, cu pene. Eroul nostru va încerca să se impună într-o lume în care nu există sănătate și să dreseeze uriașul, pentru ca împreună să găsească drumul către libertate. O mare atenție a fost acordată relației în continuu schimbările dintre ei doi. Atât de rar un joc pune accent pe emoție și prietenie! Nu mai spun că și arată într-un mare fel, atmosferă find greu de descris în cuvinte, caldă, apăsațoare, tensionată. 5 ani de muncă pe care îmi pare imposibil să nu-i apreciez.



THE LAST GUARDIAN - PUZZLE-ADVENTURE, PS3, ANUL ACESTA

## Restul

Atât?! Dezamăgitor, nu? Nu chiar, majoritatea a titlurilor din secțiunea PC apar, de fapt, și pe console. De fapt, ce vorbesci majoritatea sunt făcute întâi pentru console și apoi teleportate pe PC. Trebuie să recunoaștem, însă, că situația e mult mai roz decât în alți ani sau poate doar mi se pare (?), cu mulți puțin jocuri extraordinare lipsă de pe platforma noastră preferată. De fapt, sunte să părere că încet, cel puțin până va apărea următoarea generație de console, PC-ul va avea și el din ce în ce mai multe jocuri exclusive. La fel ca și în prima secțiune, sunt câteva titluri care ar fi trebuit să prindă lista, dar apar odată cu sau chiar înaintea revistei: Final Fantasy XIII-2, un 13 îmbunătățit din toate punctele de vedere, cu o poveste nouă, și SoulCalibur IV, un fighter care devine din ce în ce mai complex de la o iterare la alta. Attele vor fi aproape sigur exceptiionale, dar, la fel ca și în cazul lui Assassin's Creed sau FIFA, nu mai sunt prea multe de spus despre ele. Unul este Halo 4, care cu siguranță ne va căștiga cu calitatea producției, celălalt Final God of War (4), care cu siguranță ne va lăsa mascul în mijlocul genocidului. Apropo de God of War, anul acesta va fi și anul jocurilor de acest tip – Action-Hack and Slash – cu titluri promițătoare ca Devil's Third, făcut de cel care a realizat varianța modernă a lui Ninja Gaiden, DmC: Devil May Cry sau DMCS dacă vrei, Lollipop Chainsaw, un joc făcut în stilul inconfundabil Suda (No More Heroes), Metal Gear Rising: Revengeance, un trădător pentru toți fanii seriei, dar care, făcut de cărui care au realizat Bayonetta, nu poate fi exclus, și Ninja Gaiden 3,adică... da. Lângă toate acestea, vor mai apărea încă 5 mai puțin promițătoare, cărora, însă, le-am uitat numele.

Am încercat să adaug listei de mai sus și câteva



THE LAST OF US - SURVIVAL-HORROR, PS3, SFÂRȘITUL LUI 2012

## The Last of Us

Incredibil că de mult înseamnă reputația. Aproape onice ar fi aruncat în vînt un titlu original să-ri chinuit o perioadă să-l facă remarcat. Când însă Naughty Dog (seria Uncharted) a declarat că vrea să încearcă altceva și câteva luni mai târziu a răspândit un trailer de două minute jumătate pe internet, a fost suficient ca titlul să devină instant unul dintre cele mai anticipate jocuri ale

anului. Un nou survival-horror cu zombi – trebuie să fac un special în care să disec nevoia noastră pentru astfel de jocuri și cum se face că nu ne plăcăsim niciodată de ele – dar unul deosebit de interesant, cu o poveste de zile mari (zic eu), o grafică de-ți pică falca și o atmosferă, deși în plină zi, apăsațoare. Nici nu vreau să-mi imaginez cum o să se simtă când o să se lasă întunericul!

nume cunoscute, ca Fable: The Journey, Silent Hill Downpour, Sly Cooper: Thieves in Time, Twisted Metal și Yakuza Dead Souls, toate jocuri foarte interesante, dar care nu au reușit să mă convingă pe deplin. La fel cum s-ă întâmplat și cu Armored Core V și Starhawk, două jocuri cu roboți care împreună cu MechWarrior Online sper să dea un suflu nou subgenului. Două titluri originale: Binary Domain, un shooter tactic făcut de cărui care au realizat seria Yakuza, și Overstrike, un action care-mi aduce aminte de Incredibles, ceea ce este foarte bine, făcut de un producător foarte respectat, Insomniac. Titlu care, sincer, ar trebui să fie acolo sus, dar din lipsă de informații a fost retrogradat. și două în-die: Fez, un platformer 2D-3D, și Journey, un joc foarte frumos și relaxant făcut de cărui care au realizat Flower. Le aştepț pe toate (mai repet) să mă contrariez și să prindă zona aceea extraordinară din 8.9 și 10.1, dar în acest moment nu-mu am convins că pot, chiar dacă notarea pe console este oarecum mai relaxată.

Alt trend, de data asta de bun augur, care începe să se facă simțit în rândul marilor producători, este remasterizarea serilor bune din trecut: Silent Hill HD Collection, Metal Gear Solid HD Collection (Eu), Devil May Cry Trilogy și Jak and Daxter Collection – toate vor vedea lumina zilei anul acesta.

Dacă ijenți scoruri, anul acesta căștigător deținețătorul să fie pe PS3-ul, cu o serie de jocuri exclusive incredibil de atrăgătoare (Ni no Kuni, The Last Guardian, The Last of Us și, de ce nu, God of War 4, Journey, Sly Cooper, Twisted Metal și nouă Yakuza), în timp ce Xbox 360 nu se poate mândri decât cu două, hai trei astfel de împrăvîni (Halo 4, Fez și Fable: The Journey). Mare mirare dacă anul acesta PS3-ul nu va surclasă X360 în clasamentul

global de vânzări. De fapt, în 2012, eu cred că Sony ar trebui să se teamă mai mult de nouă Wii U, decât de consola celor de la Microsoft. Dacă Nintendo își joacă bine carteia și vine și cu două, trei jocuri extraordinaire, cum ar fi un nou Metroid sau Pikmin, iar consola va fi un pic mai puternic decât rivalul, un lucru foarte ușor de făcut, mai ales dacă pun măcar un giga de RAM în ea, are totușe sănsele să treacă fluerind pe lângă concurenți. și nici nu am luat în calcul gamepadul-tabletă, care sigur va augmenta serișos gameplay-ul. Pe de altă parte, dacă primim puțin mai atent, adevăratul căștigător al acestui an este motorul Unreal 3 care, incredibil, este responsabil pentru aproape jumătate din lista de mai sus. Respect!

**PS1:** După sute de zile în care am tot rumegut mărunțea vedeții mor să, bucuros de lucru bun dus lo copăt, mă pregătești să trimît articoulul lo redacție. Nu știi însă ce o fost în copul meu și om săd moi doar căteva căutări pe Google „PC exclusives 2012” m-o făcut săd moi doua pes-te crăci... îmi spăl un pic din picote aici, enumerându-le pe căle moi interesante care nu și primă special: ArmA III; Firefall; Hawken; Jagged Alliance: Back in Action; Microsoft Flight; Path of Exile; Tribes: Ascend; Tero; Project C.A.R.S.; Grim Down; Dead State; Umbro și World of Darkness.

**PS2:** După ce om aduagă PS-ul de moșur, hop și ciolan, care mă întrebă serios: „do... do de ose o 3 oři scřis?” Simteam dejo cum mi se urcă lo cop... „Nu říš” și, co-pentru mine, „cum dreecou’ le-ři” și găsăt el exact pe „oseo trei”, „că mă găndeom să scriu o pagină despre ele și să o punem lângă ole role” „Al Sigur! Dá-naoce!”

(ncv)

## D-ALE LUI CIOLAN



**XCOM: ENEMY UNKNOWN - ACTION-TACTIC, PC/PS3/X360, SFÂRSITUL LUI 2012**

### X-COM: Enemy Unknown

O altă serie care mi-a marcat (și mi-a măncat) tinerețea a fost X-COM. Åla cu crătîm. Flindcă o mână de manageri spulciți de la 2K. Inspirați de succesul seriei Call of Duty, s-au gândit că nimic nu l-ar încânta pe fanii francizei decât relansarea seriei cu un shooter X-COM (reamintesc cititorilor că toate deviațiile de la formula clasică ori au fost anulate ori au fost taxate râu de tot de critici și fani), eu mă pregăteam să cânt prohodul serieli. Mi se spune că am voce, mai ales când vine vorba de pseudo-cântări bisericești, deci mă găndeam să pun și o taxă de intrare la slujba de îngropăciune a vânătorilor de extratereștri, să-mi suplimentez serioul veniturile decimate de climatul economic ostil. Dar se pare că voi muri sărac, căc studiourile Firaxis au primit ordin de la stăpâni să îmbâlezzească fanii cu o... strategie XCOM. Aceeași stăpâniere, într-un moment de supremă inspirație divină, a impins date de lansare a shooter-ului în 2013, probabil din dorința de a relansa seria cu un titlu ceva mai apro-

piat de vechea rețetă și de a nu înstrăina complet fanii vechii serii X-COM. Botezată XCOM: Enemy Unknown, strategia bibilotă de oamenii (sper eu) de bine de la Firaxis a intrat deja pe măna pierilor, care se jură cu mâna pe comunicalul de preșă că jocul lor își respectă înaintașii și va oferi atât fanilor, cât și celor născuți după a treia invazie a extratereștrilor, aceleași senzații tari și (aproximativ) același gameplay pe care cei bătrâni le-au experimentat în compania bătrânlui Enemy Unknown. Bineîntele, „produsul” va fi modernizat și portat pe toate consolele majore. Sau produs pentru consoli și portat pe PC-urile majore, în cazul cel mai nefericit, dar momentan sunt prea entuziasmat ca să-l cauț nod în papură. Așteptați-vă la un preview ceva mai moderat și informativ, dar momentan și Jocul pe care îl aștept cu sufletul la gură. Și dacă lui Firaxis nu-i lese pasiunea, întotdeauna vom avea Xenonauts, un alt „cel mai așteptat remake de X-COM”. Fiți cu ochii pe Xenonauts. Neapărat!

### Cartel

P rofitând de valul de sfântă furie proletară îscătat de shooter-ul Syndicate în rândurile celor care au apucat să joace capodopera amorală a defunctelor studior Bullfrog, compania suedeză Paradox a anunțat adesea un succesor spiritual al seriei Syndicate. Care nu va fi niște epici, nici visceral și, cel mai important, nici shooter, ci o strategie mai de nișă (unde prin nișă înțeleg, de fapt, o ditamal gaură pe care astăzi mari nu vor s-o astupă nici bătuți) plasată, asemenea înaintașului său licențiat de EA. Într-un vîtor pe cîte de sunburi, pe atât de cyberpunk în care lumea este dominată de corp... pardon sin-...), mă scuză megacorp...), carteleri. Carteleri, mă așa era! De unde și numele: The Cartel. Paradox te lăudă că strategia lor va include toate elementele care au transformat Syndicate într-un joc-cult (este un joc-cult, chiar dacă unii dintre voi au audit de el fiindcă le-a povestit EA că de fain vor transforma un action/RTS într-un shooter scriptat în dracă). Vom avea misiuni în care vom controla, în timp real, cățiva trupeți înarmați până în dinți și cipări până în cerul gurii, dar ni se promite că va exista și o porție sănătoasă de cercetare și planificare globală, ca în bătrânlul Syndicate. Nu știu care sunt sănsele ca The Cartel să fie lansat în anul 2012, dar cred că cineva a profitat de berjă de revelion și mi-a implantat săru să fiu un clip care m-a umplut de pozitivism, după care s-a stricat de la alcool și m-a lăsat așa. Așadar, am inclus pe lista celor mai așteptate jocuri ale anului 2012 în speranța că voi apăca să îl butonez în 2014. Așa să-mi ajute marele CEO din ceriu.

### Age of Decadence

R PG-ul old-school produs de Iron Tower Studios în frunte cu Vince D. Weller (eu un pseudonim, nu încercă să-l afli) adresa de acasă și să-l amintenăți cu Oblivion), un membru fruntaș al comunității RPGCode (comunitate respectabilă care luptă cu vorba și uneori cu fapta împotriva Declinului), a părăsit lista celor mai așteptate jocuri ale anului 2011 și a intrat cu fruntea pe a treia listă a celor mai așteptate jocuri. Cele din 2012. Dacă ați pierdut numărul cu Jocul Anului 2010, unde cred că l-am trecut pe o listă de așteptare, vă informez că Age of Decadence va fi (sau cel puțin aşa ne promite Vince) tot ceea ce RPG-urile moderne și „mediale” la concursurile pentru tineret nu sunt. Așadar, Age of Decadence ne promite că va lupta împotriva Declinului cu dialoguri mizerioase (cu multe litere și semne de punctuație), quest-uri vănoajoase cu alegeri și consecințe serioase, nu doar cosmetică în stilul RPG-urilor hulite de Codex, un sistem complex de luptă pe turne (pe care îl puteți vedea în acțiune, căci acum ceva timp a fost lansat un Combat Demo, căutați-l voi), o cărăuță de skill-uri și alte elemente care fac ca viața virtuală să merită jucată. Îl urez succes și sper din tot sufletul să-l văd anul acesta, căci pe a patra listă, cea din 2013, nu o să-mi bag nici bătrăt.

(cloLAN)

**AGE OF DECADENCE - RPG, PC, CÂNDVA ÎN 2012**





De fiecare dată  
când rămâi  
fără credit...

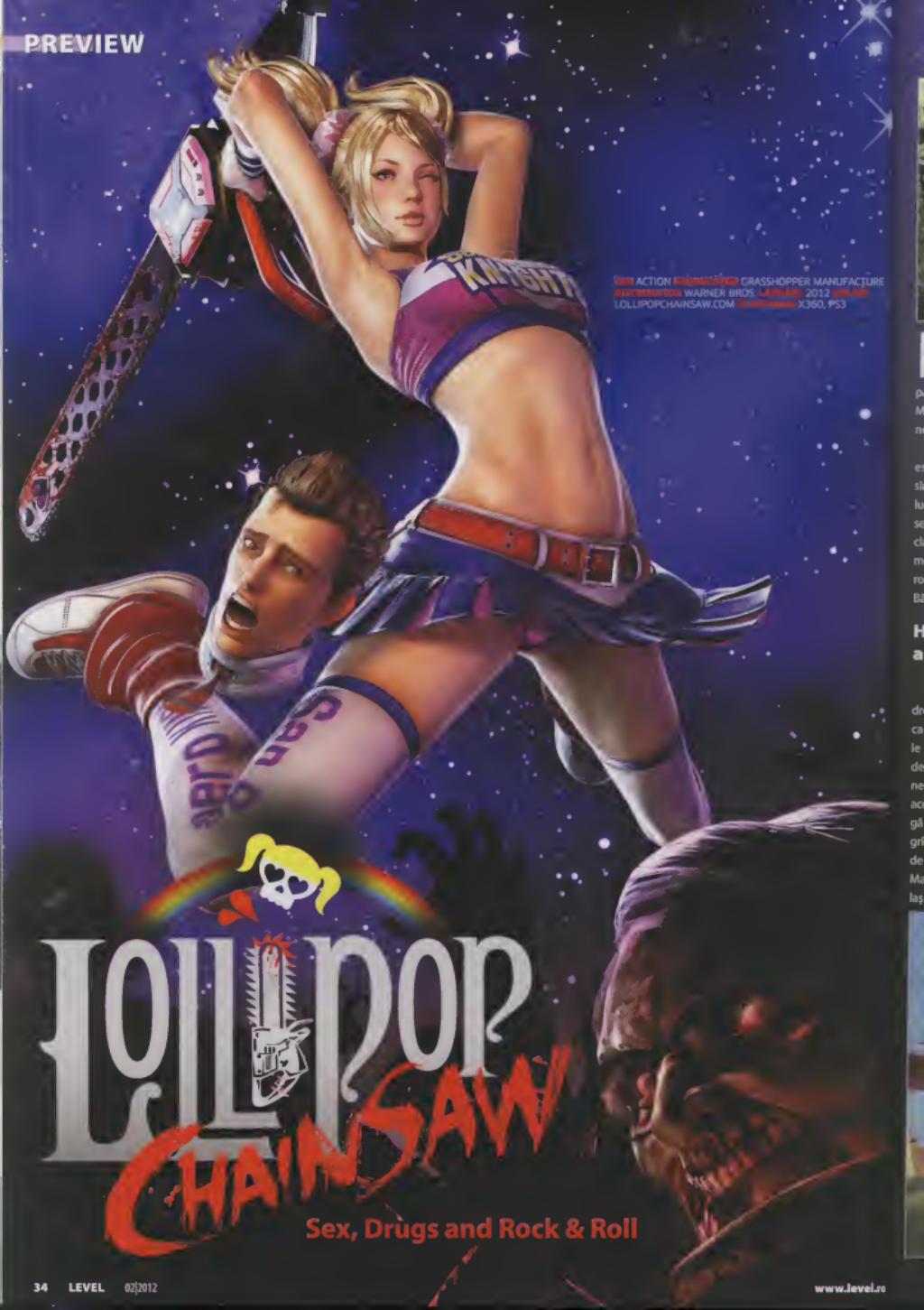


...poți să-ți  
reîncarci cartela la  
ATM cu orice card  
bancar sau la  
Non Stop Banking,  
cu cash.

Pentru mai multe detalii  
despre acest serviciu,  
te așteptăm pe [unicreditriiac.ro](http://unicreditriiac.ro)

În viață uneori e ușor, alteleori greu.  
Suntem aici oricând.

Bine ai venit la  
**UniCredit TIRiac Bank**



**ICON ACTION FIGURES BY GRASSHOPPER MANUFACTURING  
DISTRIBUTED BY WARNER BROS. LANSKAP 2012 OFS-100  
LOLLIPOPCHAINSAW.COM XBOX ONE X360, PS3**

The poster features the title 'Lollipop Chainsaw' in large, white, serif letters. The word 'Lollipop' is above 'Chainsaw'. The 'o' in 'Lollipop' has a black outline and contains a stylized illustration of a woman's face with a red heart for an eye. The 'o' in 'Chainsaw' is replaced by a red, jagged, serrated chainsaw blade. Above the title is a rainbow arching across the top. At the end of the rainbow is a skull with yellow hair tied back in a ponytail, wearing red sunglasses and a small red bow. Below the title, the words 'Sex, Drugs and Rock & Roll' are written in a white, sans-serif font.

# Sex, Drugs and Rock & Roll



Lollipop Chainsaw este un joc ce poartă aproape

Intr-o lume amprentă lui SUDA 51. Așadar, dacă ați avut sănse să jucați și să vă bucurați până la istorie de nebunia săngeroasă oferită de No More Heroes, atunci vă veți simți ca acasă în compania noii sale născocir.

Există, totuși, o mare diferență: Lollipop Chainsaw este o aventură chiar mai dementă decât peripețiile asasinului Travis Touchdown. De această dată, vom juca rolul unei majorete sugăbute pe nume Juliet Starling, care se vede obligată să-și salveze profesorul și colegii de dinăuntru când clădirea liceului este invadată de o mulțime de cadavre ambulante ce se repetă în ritm de rock and roll la gătejările colegilor. Nu, nu pe rockul lui Bănică Junior. Să Buffy, dă-te la o parte!

## Hoardele de nemorti nu vor avea nicio sansă

În primul rând, e bine de sătul că Juliet va împărtășește cu drujba, descriind, cu fiecare grațioasă mișcare din sold, giroale de înfricoare roz, stelute și curcubei multicolore. Atât de mohorătele coridoare vor fi apoi decorate cu galoane de sânge și resturi umane - în general mâini și picioare, iar rockul supărat ne va fi în tot acest timp ca un frate. Înregul ansamblu te trimitează cu gândul la plătourile de filmare ale unui veritabil film grindhouse, astăzi nu curmă să ne îndolm că avem de-a face cu o producție marca Grasshopper Manufacture - bolnavă până în pânzile albe, dar în același timp incredibil de atrăgătoare.

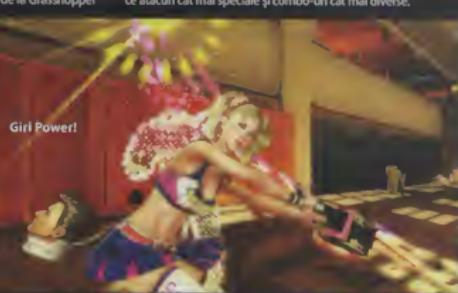
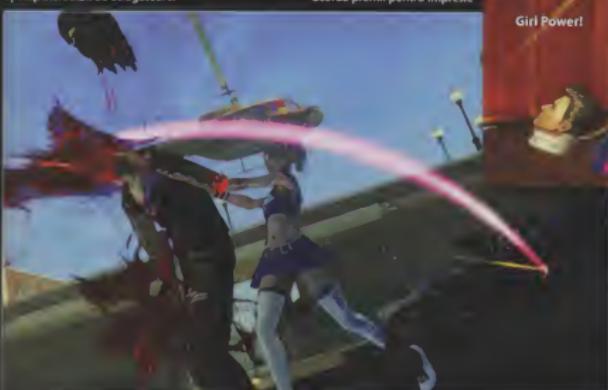


Atacurile mele ale Julietiei imită schemele specifice unui dans de majoră, cu combo-uri ce implică salturi în aer și mișcări grăgioase din pompoane, dar când vei apăsa butonul de atac heavy, care-l va scoate o frumusețe de drăguță de sub fustă, atunci să te întâlnești cu diverse alte extremități vor zbura imediat prin aer. Însă Juliet va afu că nemorții pot continua să se târască și fără picioare. Din fericire, pentru fiecare dintre ei va exista căte o soluție finală, iar băieții de la Grasshopper Manufacture sunt hotărâți să facă un spectacol din fiecare.

Punctajul va crește cu fiecare zombi feliat și se vor acorda premii pentru impresie

artistice, în astfel de situații punctându-se mai ales originalitatea și modurile inspirate de a ucide. Simplu apăsare (în neștiere) a butoanelor de atac nu este o soluție. Va trebui să topășești colo-colo, impărtind sprijini din zbor, profitând de orice ocazie pentru a secționa mâini și picioare, iar apoi scormonind cu drujba prin nenorociți ce-i cad la picioare.

De fapt, cred că jocul îl va oblige pe jucător să incerce atacuri căt mai speciale și combo-uri căt mai diverse.



Ba chiar vei putea decapita trei zombi dintr-o singură adiere a drujbei, după care acțiunea va lua o scurtă pauză și vei fi felicitat pentru performanță în fața unei fanfare. Cum să nu-ți placă?

## Soc și groază

Având în vedere că vine de unde vine, jocul va fi cu siguranță bizar și genial în egală măsură. Cincii vor fi, probabil, de altă părere, dar să nu uităm că în spatele jocului



se afă mintea „luminătă” a lui SUDA 51, omul care a reușit să ducă jocurile de acțiune la un nou nivel cu *No More Heroes* și *Shadows of the Damned*. Exploatarea la maxim și în cele mai diverse forme a sursei de inspirație, dar mai ales clădările caracteristică creaților sale se regăsesc și în *Lollipop Chainsaw*, SUDA 51 atențând astfel din nou la corziile sensibile ale fanilor jocurilor de acțiune. Se poate spune că omul a redifinit un gen atunci când a creat noua specie de vânător de recompense din *No More Heroes* și a folosit un „Johnson” ca să bage spaimă în hoardele de bestii ale *Intunericului* din *Shadows of the Damned*.

Poate că nu știaj, dar Goliachi Suda a fost antreprenor de pompe funebre înainte de a deveni creator de jocuri. Poate că aja se explică viața macabru pe care o are asupra umanității în toate jocurile sale, determinându-ne să-i savurăm în egală măsură personajele și lumile bolnave în care acestea dântuiesc. Și cine stie căte alte idei teribile l-au încolțit în minte lucrând la acea casă funerară.

Ultima sa născocire ne duce cu gândul înapoi în timp, la anii adolescenței. Juliet are 18 ani, este blondă și se măndrește cu statutul de majorată-vedetă, iar liceul prin care își face dambău se numește San Romero – un tribut adus regizorului de filme gorje George Romero. SUDA 51 recunoaște: „Colegii mei îl îndrăgesc pe Romero. Unii sunt atât de înnebuniri după el, încât omul ar trebui să-l considere fi. Întotdeauna mă găndesc la interesele mele într-un joc, dar mă găndesc și mai mult să adopt idei noi, care pot stimula interesul jucătorilor în egală măsură.”

Marele secret al Juliet este că știe cum se vănează un zombi, ba chiar îl face și deosebită plăcere să burdeze printre corpuri dezmembrate pe care le lasă în urmă după fiecare razie pe coridoare.

Dintr-un motiv încă necunoscut, capul vorbăreț al

prietenului ei se bălgănește atât de fustă și uimește cu talentul ei acrobatic ce accentuează orice curbă, incluzând ipostaze din care îl putem admira conturul picioarelor în totă splendoarea, de jos în sus. Până și drăba are o inimioară desenată pe ea, iar culorile vesele ce o caracterizează ca eroină noastră contrastează puternic cu hoardele de nemâncăi ce î-l invadăt liceul. Ba mai mult decât atât, culoarea favorită a Juliet este... roz.

## De-a majoreta

În *Lollipop Chainsaw* vor exista chiar și mini-jocuri, însă cei de la Grasshopper sunt, deocamdată, foarte secrete și privința aceasta. Știm însă cu siguranță că vor exista și elevi neînfrâgați pe care Juliet va trebui să îl salveze, precum și o gamă variată de inamică. De exemplu, unul dintre boala pe care îl vom întâlni în joc este un punker pe nume Zed, care nu folosește doar atacuri fizice impotriva Julietei, ci și verbare, lansând baraje de cuvinte ce o pot răni. Așadar, nu cred că ne vom putea



plănge de lipsă originalității.

Un alt lucru necunoscut încă este felul în care apără morții-vii în liceu și care este povestea lor. Îmi este însă greu să asociiez nașterea lor cu un scenariu elaborat, cum ar fi cel din *Silent Hill*, unde originea inamicului ne este sugerată, dar niciodată complet elucidată, și încin să cred că va fi mai aproape de cel din *Dead Rising*, mult mai evident.



Eh, m-



## AKIRA YAMAOKA

CCO și Game Composer la Grasshopper Manufacture



**A**nceput să lucreze pentru Konami Corporation în 1993, lăsându-și amprenta pe titluri renomate precum cele din seria Pro Evolution Soccer înainte de a deveni sound designer pentru Silent Hill în 1999. Jocul a avut un succes atât de mare, încât a dat naștere unei întregi serii. În 2004 a produs Silent Hill 4, iar în 2006 a supervizat producția filmului artistic Silent Hill. În 2010 însă, renunță la Konami și se alătură echipei de la Grasshopper Manufacture. Aici, pe lângă poziția de Chief Creative Officer, Akira supervizează dezvoltarea componentelor sonore a tuturor titlurilor realizate de studio. După devastatorul cutremur din estul Japoniei de anul trecut, a adunat compozitorii pentru jocuri din întreaga lume în scopul realizării unui album caritabil intitulat *Play for Japan: The Album*. Albumul este disponibil online, iar sumele incasate merg în sprijinul victimelor cutremurului.

În fapt, Lollipop Chainsaw se vrea a fi un survival horror foarte relaxant (dacă poate exista aşa ceva), ce pare să se amuze pe seamă celor care își imaginează că într-o astfel de situație totul se rezumă la canibalism și supraviețuire. Că o confirmare, cel de la Grasshopper Manufacture folosește simboluri iconografice pentru a portretiza lupta pentru o minte sănătoasă într-un trup sănătos dintre om și bestile informate.

Și mai nesiguri suntem în privința vulgarității, care ar fi excesivă în vizionarea unora, deși nu au apucat să



vadă nimic altceva, cu excepția unui trailer realizat în aşa manieră, încât te trimite cu gândul la reclama unui film grindhouse - nimic cu adevarat explicit, cu excepția unor sloganuri provocatoare. Ești, unul, îl voi așteptaoricum, dar nu am cum să nu sper numai la lucruri bune din perspectiva unei minti și mai bolnave. Se pare că mai avem de așteptat cel puțin o lună până lansare și ar trebui să fim reținuți într-o trage concluzii pînă. Aștept animații fluide și frumoase, evicerări brute, băi de sângere, curcubătore, bomboane, confetti, steluțe și ini-miroare. Aștept satisfacție.

### Abia aștept să mă întorc la școală!

În Lollipop Chainsaw, până și sunetul va fi folosit într-o manieră extrem de creațivă. Exemplul perfect este chiar lupta cu bossul menționat mai devreme, cadavrul ambulant pe jumătate punker, jumătate clown folosindu-se de un microfon și un amplificator pentru a-și urla obscenitățile fizice împotriva Julietei. În acest caz, ca să ne aproiem de el și să-i rupem gura, va trebui să fan-dăm din calea uriașelor insulte gen FUCKING BITCHI și COCKSUCKER ce sunt asimilate cu furie către Juliet. Poftim!

Akira Yamaoka, principalul compozitor din spatele serialului Silent Hill, se ocupă de realizarea coloanei sonore

din Lollipop Chainsaw și este direct implicat în procesul de creație. Un alt nume mare implicat în proiect este James Gunn, care a declarat că mulți dintre actorii de film cu care a lucrat îndepărțite de-a lungul carierei sale vor contribui în diverse moduri. Să-mi dea pe Trejo și-o să mă declar mulțumit.

Personal, jocul mi-a stârnit interesul. Numai găndul că SUA SII l-a cooptat chiar și pe James Gunn, despre a căru contribuție puteți citi în interviul din paginile ce urmează, mă face să tremur de nerăbdare. Și apoi Juliet: talentul ei de dansatoare, modul în care se dedică cu trup și suflet cauzei umanității, dragostea ei pentru... Bullshit, tățe, frate!

P.S. Am încercat, dar nu m-am putut abține...

KIMO



îl, mai bine nu comentez...



**Goichi Suda aka SUDA 51**

**CEO și Game Designer la Grasshopper Manufacture**

Goichi Suda, nume de scenă SUDA 51, își începe ascensiunea în 1993 din postura de game designer al studioului Human Entertainment, unde a regizat Super Fire Pro Wrestling III FINALBOUT. În 1998, după finalizarea proiectelor Super Fire Pro Wrestling SPECIAL și Moonlight Syndrome, fondează Grasshopper Manufacture. Studio-ul debutează cu jocul Silver Case, iar SUDA 51 lucrează ca regizor, scenarist și game designer la proiecte precum Killer 7 și No More Heroes. Pentru fiecare titlu se inspiră din surse diverse cum ar fi wrestling, muzică și filme, imprimându-le propriul stil pentru a da naștere unor lumi originale. Îndrăgite de fanii din întreaga lume.

# INTERVIU

În care meșterul SUDA 51 răspunde unui tir de întrebări.



► *Ne poți spune căteva cuvinte despre rădăcinile proiectului? De cât timp lucrează Grasshopper Manufacture la Lollipop Chainsaw?*

S-a întâmpnat când președintele Yasuda tocmai înființase studioul Kadokawa Games. L-am vizitat pentru a-l felicită, l-am arătat niște schițe legate de noua mea idee și astfel a început discuția despre Lollipop Chainsaw. Au trecut trei ani de când a luat naștere ideea pentru acest joc. De la schiță până la intrarea în producție, Lollipop Chainsaw a fost gândit ca o interprătare a unui film horror de categorie B.

► *Când Lollipop Chainsaw a fost anunțat în Famiitsu, reacțiile inițiale ale jucătorilor de pretutindeni au fost foarte pozitive. Ai fost surprins de acest răspuns, mai ales din partea vesticiilor, care au început imediat să spere încă o iarnă mondială?*

Am fost foarte fericiț. Jocurile cu zombi fac parte de la din peisaj, iar stilul Pop Art îndrăznește și comediea din Lollipop Chainsaw mi-au creat oarecare griji în

acest sens, însă reacția oamenilor de pe sitele oceanică a fost peste așteptările mele.

► *Povestea-ne despre Juliet. Este cu totul diferită de eroul cu care ne-a obișnuit Grosshopper până acum, cum ar fi Travis Touchdown, ontieroul din No More Heroes, și Garcia Hotspur, vânătorul de demoni din Shadows of the Damned.*

Simteam că aveam nevoie de o nouă eroină în lumea jocurilor. Da, am vrut să dău naștere unui personaj care să transcăndă personalitatea tipică a unei eroine de joc video. Juliet este o tânără activă, dar foarte populară în școală. Își petrece cu încântare anii de liceu din postura de majorată la liceul San Romero, dar prin venire îl curge săgelele unui vânător de zombi. De mică, a trecut printr-un antrenament strict, devenind în cele din urmă expertă în căștierea morților-vii.

► *Faptul că Juliet este mojoreată îl permite, evident, să fie extrem de oglîă în luptă. Își*

**folosește chiar și pompoanele împotriva inimicilor. Care sunt câteva dintre abilitățile ei speciale?**

O putem admira executând mișcări desprinse din stilul 'fucha liber', cum ar fi prize și anunțări, însă stilul ei caracteristic vine din mișcările acrobatiche. Este ușoară și se poate mișca cu ușăjala, delectând jucătorii cu scene de luptă teribile.

► **Ştim că Juliet își folosește pompoanele pentru atacuri usoare, în timp ce drujba este dedicată atacurilor în forță. Peți elabora puțin sistemul de luptă din joc?**

În primă fază își atacă inamicul cu pompoanele și îl termină cu drujba. Asta este combinația ei principală. Uneori face flacări și salturi în aer pentru a adăuga dinamism acțiunilor sale.

Este o vânătoare de zombi recunoscută de o existență divină. Drujba ei este o armă specială ce poate fi folosită doar de ea și nu îi simte greutatea reală atunci când o ridică. De asemenea, este expertă în artă marjială, mulțumită mentorului ei, bucătarul Morikawa. Cu abilitățile ei de majorată și-a creat propriul stil dansant de artă marjială, definit de un ritm unic. În luptă se folosește de toate aceste mișcări, combinându-le cu puterea distractivă a drujbei.

► **Ne poți spune ceva despre „power-up meter”-ul eroului? - atât dat un nume?**

Aveam un Star Mode. Poți colecta putere eliminându-i inamicilor, iar când atinge valoarea maximă, puterea atacurilor devine atât de mare, încât poți zdrobi un zombi dintr-o lovitură. De asemenea, când ucid trei zombi în același timp, se declanșază un eveniment special, intitulat Sparkle Hunting, care îți dă un bonus consistent la scor.

► **Va avea Juliet acces și la alte arme? Există un sistem de imbunătățire a lor precum în jocurile produse anterior de Grasshopper?**

Nu vă pot da prea multe detalii, dar plănuim să includem o serie de elemente de upgrade.

► **În invazia începe în liceul lui Juliet, San Romero High. Var există și alte decorațiuni sau povestea este legată strict de liceu?**

Liceul San Romero nu este limitat doar la sălile



de curs. În joc, există o mulțime de alte locuri prin care te poți aventura, inclusiv un magazin dedicat personalizării. Vom dezvăluia mai multe detalii despre locațiile din joc cu altă ocazie.

► **Aproape de paveste, ați calabarat cu James Gun în cazul scenariului pentru versiunea vestică. Cât de mare a fost influența lui asupra versiunii japoneze a jocului, dacă aceasta a existat? Ce v-a determinat să-l abordați totuși pe James Gun?**

**Implicarea lui în filmul Dawn of the Dead?**

A fost ideea celor de la Warner Bros.

Având scenariul scris de membrii echipei de la Grasshopper, James l-a recrăs și regizat în maniera lui proprie, oferindu-ne un feedback mai exact bazat pe metoda sa de dramatizare. Cu stilul lui fânos, povestea a devenit foarte distractivă și atrăgătoare.

Versiunea japoneză îl respectă modificările, designând simțul său caracteristic al umorului în limba noastră.

Scenariul jocului a fost definitivat mal târziu de căt păținusem, dar rezultatul este mai mult decât satisfăcător, compensând întârzierea.

► **Ce surse de inspirație ați folosit la realizarea jocului? Trillerul lansat în octombrie 2011**

pentru Lollipop Chainsaw a fast realizat în cel mai pur stil Grindhouse.

Intr-adevăr, seamănă lăboritor cu preview-ul unui film grindhouse, cum ar fi Machete. Jocul este influențat de cultura americană, precum și de muzica lor pop. Mixtura dintre stropii de sânge și stilul Pop Art reprezintă atracția principală din Lollipop Chainsaw.

Apropo, primul lucru pe



care l-am achiziționat ca referință este replica unei drujbe dintr-unul din filmele noastre favorite cu zombi.

► **Povestește-ne despre stilul artistic. Scânteile roz, curcubeiele și străpici calărați sunt deporte de măcelurile specifice unei canfruntări cu zombi; de unde declina astăzi? Atât făcut-a ca să vă diferențiați de celelalte jocuri cu zombi?**

N-am văzut încă un joc senin și distractiv cu zombi. Lollipop Chainsaw este singurul joc cu zombi în care vedem înlimboare și curcubeuri.

Relaxează-te și bucură-te de el în compania unui castron cu florile.

► **Ce ne poți spune despre Nick, capul prietenului lui Juliet atașat de fusta ei? Poate îl folosi și pe pește de armă, precum Johnson din Shadows of the Damned?**

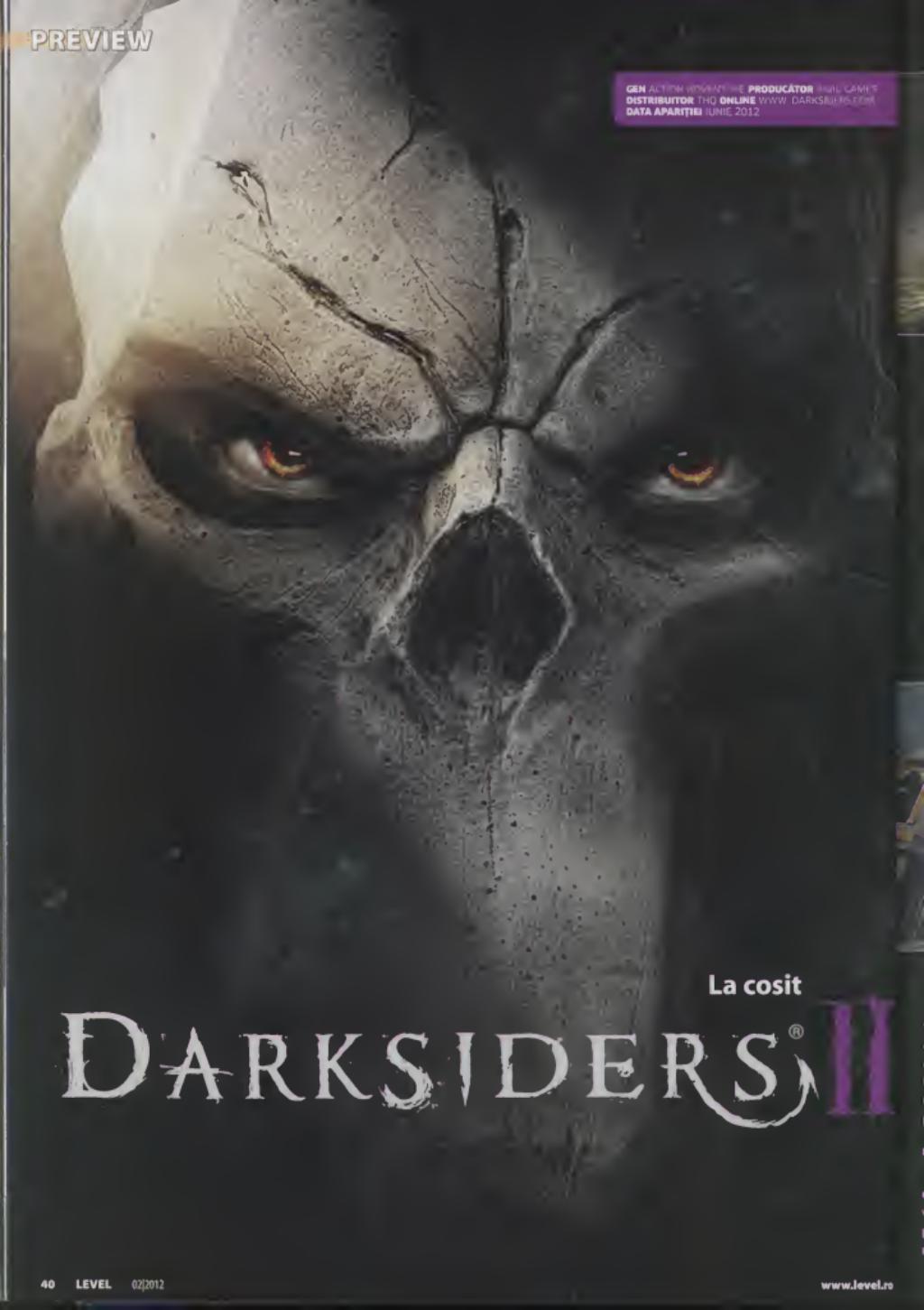
Cred că folosesc destul de des personaje fără corp în jocurile mele... dar astăzi este doar o coincidență. Oricum, rolul lui Nick rămâne în continuare un secret.

► **Unul dintre cele mai amuzante aspecte din Shadows of the Damned l-a reprezentat legătura dintre Garcia și Johnson. Va exista același tip de relație între Julia și Nick?**

Design. În același timp, este puțin diferită de relația dintre Garcia și Johnson, dar astăzi e mai bine să afliți jucând jocul.



GEN: ACTIUNE / AVVENTURA PRODUCATOR: MULGAM T  
DISTRIBUATOR: THQ ONLINE WWW.DARKSIDERS.COM  
DATA APARITIE: IUNIE 2012

A dark, atmospheric close-up of the Four Horsemen's faces from the game Darksiders II. The Four Horsemen are the Four Horsemen of the Apocalypse: War, Pestilence, Famine, and Death. They have pale, gaunt faces with deep shadows and glowing red eyes. Their skin appears to be made of raw, cracked earth or stone. The lighting is dramatic, highlighting their features against a dark background.

La cosit

# DARKSIDERS® II



**S**unt puține jocurile în care eroii principali nu este om. Jocurile în care oamenii nu sunt prezenti deloc sunt rare puține. Astă pentru că lumea vrea tot timpul să se identifice cu eroul principal, cu luptă pentru neașteptare, cu dorința de a fi mai bun decât cel de lângă tine. Dacă joci rolul unei râme sau a unei mulște din spina primordială, nu vei fi niciodată prin prea mult în conflict, ultimul repede de joc, oricât de mișcă ar fi el. Așa că este mare virajitorie să reușești să fosi un joc ce are prea puțină legătură cu oamenii și să se vorbească mult despre ei, lar lumea să aștepte și parțea două cu sufletul la gură.

Biblia este un izvor nescat de subiecte pentru filme SF și jocuri pe calculator cu un potențial senzational. Unde al mai văzut atâtă violență, depravare, minciuni, nebuni, miracole, zei răzbunători și iertători în același timp, popoare alese și răufăcători deodată? O veritabilă bandă desenată îmbunătățită deja de pe parcursul a două

lumii contemporane, moartea variază de la un por la altul. La noi, moartea este la genul feminin, vorbim despre atingerea ei suavă și toate calitățile sale sunt ale unei femei. La americani, și vorbesc despre el alături doar pentru că sunt producătorii acestui joc, moartea este un bărbat și vorbesc despre el și calitățile lui. De aceea, în joc, moartea este un bărbat. Astă vă spun ca să nu fiți debusolați și să credeți că Biblia vă minte. Totul stă în interpretare. La fel cum poți interpreta tot ce este scris în Biblie.

Așadar, el, moartea, este protagoniștul celei de-a doua părți a seriei Darksiders. Jocul nu este o urmăre per se a primei părți, moartea nu vine pentru a-l ajuta pe War să dea mucul hordeelor de demoni, ci urmează o linie paralelă cu aventura amicului său. Pentru acela cîntre voi care nu știu ce s-a întâmplat în primul joc, War a fost tras în plete de niște demoni sugubeti și un inger mai slab de inger și a adus Apocalipsa pe pămînt cu cățiva ani înainte ca ea să fie programată. War a fost dus în față cancelariei, unde a fost tras de urechi și l-au fost retrase drepturi de călăreț al Apocalipsei și scuipat înapoi în lume pentru a muri de foame și hăituli de dușmani.

Însă Death ține la prietenul său din copilarie, așa că, odată cu aruncarea lui War la caini, pleacă și el în aventura vieții sale. Încercând să-l salveze onoarea și viața. În acest moment, povestea în sine și prin ce trece Death sunt prea puțin importante, căci astă vreau să descoară de unul singur pe parcursul jocului. Ce ne/mă interesează cel mai mult acum este mișcarea foarte curajoasă a producătorului de a reduce în prim-plan elemente de RPG pur și simplu. În momente în care restul lumii renunță la RPG, chiar dacă fac un joc RPG (mă uit la fine Dragon Age 2!!!, și nu numai), cel de la Vigil Games introduce elemente dragi mie într-un joc action. Prinul lucru care te face să ridici din sprînceană mirat și exuberant sunt cifrele ce sar deasupra capetelor inamicilor și te fac



milieni. Cine a mai văzut așa ceva? Secretul ei este să o privești ca atare și nu să o lezi în serios. Căci atunci ai o mare problemă și o lez razna. Dar când ai deja o instituție recunoscută internațional care propovăduiește ca realitate această bandă desenată, este momentul să te apuci să arăți lumii părți din ea așa cum este. MitoLOGIE, fantezie și adevăruri contestate ulterior de evoluția normală a civilizației. Cum facem noi asta? Părți noi o facem prin jocuri, căci astă nu este vocația.

## Cu moartea pe moarte călcând

După ce în primul joc l-am controlat pe War, unul dintre cei patru cavaleri ai Apocalipsei, în Darksiders 2 vom avea ocazia și privilegiul să o avem la degetul mic pe nimeni alta decât Moartea. Pentru că nu a zis nimere că Biblia nu trebuie luată ad literam de fiecare ci-



să te întrebă dacă ele sunt chiar ce crezi tu că sunt. și te mai uiți o dată. Într-adevăr, când moartea dă cu coasa, nu sună bucătă de creier, sânge și măjăraie, ci niște numere ce îți indică puterea cu care ai dat în parțialu de vizavi. Te întrebă de ce, cum și cu ce ocazie? iar apoi îți aduci aminte că Vigil se laudă cu un nou sistem de skill-uri prezente în joc, prin care personajul tău va evoluă după cum veli tu și care nici la nivelul maxim nu va putea acoperi toată această gamă de puncte de talent. și te bucuri. Căci asta face omul când îl se oferă opțiuni. Se bucură nespus.

Pe lângă faptul că Death va avea acest sistem de talente/skill-uri, el va putea să și echipizeze diferențe ar-

muri, arme, amulete, talismane, pelerine și chiar sacoșe pentru depozitarea miliardelor de obiecte pe care le vei lua ca trofee de la inamicul. Pe lângă aceste vesti bune, mal vine și una legată de mărimea jocului. Se pare că va fi cam de patru ori mai mare decât predecesorul său. Sper că asta să se traducă și în ore de gameplay și nu doar ca spațiu. Nu și spune nu la patruzece de ore de joacă nebună de-a Moartei.

### Moartea e numai una

Din nefericire, deși finalul lui Darksiders (1) ne lăsa să ne uităm plini de speranță către un viitor în care un

sequel ar putea avea mod coop, nu Darksiders 2 este cel care ne potoseste setea de multiplayer. Totuși, nimic nu ar fi fost mai frumos decât să alegem puținele lăudări alături de trei prieni, făcând un quartet complet.

Marvin Donald, game director la Vigil, spune că, deși multiplayer-ul era în plan de la primul joc, magnitudinea la care s-ar fi ajuns era imposibil de atins. Este că și cum ai fi creat patru jocuri în unul, cu animații complet diferite pentru fiecare. Numai Death are între 800 și 1000 de animații, iar cel patru cavaleri, deși există ca idee, sunt completem diferiți, iar animațiile nu se puteau recicla.

Extrapolând pe această declaratie că cel patru cavaleri deja există, cel de la IGN i-au întrebă dacă ritmul logic ar fi să scoată patru jocuri, după care cel de-al cincilea să fie cel care înglobează și un element de multiplayer. Marvin a spus că nu este cazul și că speră că cel de-al treilea joc va fi cel cu noroc, dar că asta depinde în totalitate de primirea pe care Darksiders 2 o va avea, de bugetul disponibil pentru următorul joc și de o grămadă de alți factori ce vor intra în calcul în momentul respectiv. Concluzia este că momentan este mult prea devreme pentru a putea vorbi despre multiplayer.

Deși lipsa multiplayer-ului îmi mai taie un pic din elan, schimbările răspinstice nu fac decât să-mi glădă simțurile într-un mod foarte plăcut. De-abia aștept să intru în pielea cosăpușii șef.



# DOUĂ REVISTE+CARTE LA SUPER PREȚ!

**CHIP**  
**FOTO**  
**VIDEO**

24,98 LEI

*Collection*



*Colectia continuă...*

Pachetele promotionale pot comandate online pe [www\(chip.ro/librarie](http://www(chip.ro/librarie))  
sau pot fi achiziționate în rețelele de magazine **inmedio** și **RELAY**.

**Librăria**  
**CHIP**  
ONLINE .ro

mai multe detalii pe [www\(chip.ro/librarie](http://www(chip.ro/librarie))



Mereu primul

# rFactor

**S**i (Image Space Incorporated) este unul din numele cele mai importante în simularea auto, fie ea destinată echipelor din sporturile cu motor „reale”, fie adresată consumatorilor pasionați de jocuri de profil. Linia rFactor Pro de software pentru simulatoarele profesionale nu constituie obiectul articoulului nostru, însă titlul rFactor, apărut în 2005, este unul din cele mai jucă-

te de către comunități imense de „simracer”-i, adică de cei interesați de simulatoare de curse accesibile pe computer (sau consola, în rare cazuri, precum Race Pro, GT 5 sau Forza Motorsport 4).

Un lucru trebuie precizat, însă, de la bun început. Puncte forte ale primului rFactor nu au fost nici grafica, nici bogăția de conținut, adică existența unor licențe ofi-



#### Selectia seriilor disponibile – aici formulele istorice.



#### Simulatorul rFactor

Secțiunea „Developer” este dedicată dezvoltării modurilor, cu interfață grafică și mediul de testare.

ciale, campionate sau modele din realitate. De fapt, la o primă vedere, rFactor nu merita atenție, pistele arătau destul de rudimentare, iar mașinile erau ficționale, cu un aspect cel mult mediocru. Dar, pentru cei care sănătatea era argumentul de forță adus pe piață titlurilor de simulare de către rFactor, lansarea acestui joc a fost începutul unei frumoase nebunii. Pentru că lucrul cel mai important la rFactor era motorul de simulare auto care îl susținea, pe numele său gMotor 2, creat tot de ISI.

Așa se face că rFactor a avut parte, din 2005 înco-



ce, de numărul cel mai mare de modificări aduse vreodată unui titlu de profit. Serii întregi de campionate de toate felurile, sumedieni de modele de mașini de orice categorie, sute de piste reale sau ficționale, toate acestea au fost lansate de către pasionați de simulare, creând nu doar comunități extraordinare ce au început să grăveze în jurul modurilor, dar și o prodigioasă tradiție în concepția și executarea acestui tip de conținut realizat de fanii, desenoi prin colaborare la distanță, ce acoperă tot Globul. Treptat, nivelul calitativ și cunoștințele tehnice incorporate au dus la educarea majorității „consumatorilor”, care au ajuns să aibă așteptări tot mai mari, ceea ce, în consecință, a sporește eforturile modificatorilor în direcția respectării realismului, atât sub aspect vizual, cât și al fizicii. În acest scop, o parte din cele mai bune modificări sunt realizate cu sprijinul unor piloti (vezi modulul Porsche Mobil 1 Supercup realizat de GSFM – German Sim Mod Foundation), ba chiar și al cătorva întregi echipe cunoscute în motorsport (în fine vine și acum Epsilon Euskadi – vezi endur-racers.com).

Dar, datorită calităților deosebite ale engine-ului de simulare gMotor 2 de la ISI, acesta nu a făcut valuri numai în rândul modificatorilor. Alte firme producătoare de jocuri de simulare au achiziționat licențe de gMotor 2 și l-au folosit în titlurile lor. Cea mai importantă este, fără îndoială, SimBin, care a recurs la gMotor 2 pentru a-și crea întreaga gamă de simulatoare, de la renumitul GT

Legends incoace, adică până la numeroasele pachete de conținut ale seriei Race 07. Cea mai recentă utilizare comercială a gMotor 2 este în Game Stock Car, produs de Reiza Studios, care, se pare, este cea mai sofisticată și completă încarcare a acestui motor de simulare auto, până în prezent – canticul de lebdă al gMotor 2.

## Grand Prix

Anul trecut, după ce se zvonise suficient pe marginea unui posibil viitor iFactor 2, iată că proiectul respec-

tiv a început să dea semnele oficiale de viață, sub formă de screenshot-uri, artwork-uri și bucatele de informație relevanță asupra acestui subiect. Ba, mai mult, renumitul grup de modificatori RMT (Racers Modding Team) anunțau la un moment dat că au început să lucreze la versiunea a doua a celebrului mod WSGT (World Super Grand Touring), anume pentru viitorul iFactor 2.

Argumentul hotărâtor în ce privește evoluția pozitivă a eforturilor celor de la ISI a venit sub o formă așteptată, dar cu un conținut neașteptat. Adică, a venit sub forma unui filmulet pe YouTube – nimic neobișnuit în astă – însă ceea ce am putut vedea și auzi în acel filmulet a fost o surpriză aproape totală: iar asta pentru că toți erau obișniți cu o ISI dispusă la un minim de efort în orice altă direcție decât motorul de simulare auto. Adică, pentru noi, ISI nu însemna nici grafică, nici cine stie ce mașini, și în nici un cau feeling, mai ales din cel artistic.

Mergeți pe YouTube, pe canalul utilizatorului ImageSpaceline, încărcați clipul „iFactor 2 – Grand Prix” și veți înțelege搜 cu de-dreptă cultural de care am avut parte în noulmeble anul trecut, la data apariției acestui trailer. Deși stăm, din imaginiile ce fuserează deja facute disponibile de către ISI, că în iFactor 2 vor fi mașini de formulă din anii '60, nu ne așteptăm la ceea ce am putut

vedea în acest prim trailer oficial. Cu ariș, cu simțire, cu talent, cu tot ce vreți, în clip a fost redată condensat emoția unei curse de formula 1 la Monte Carlo, și nu doar acolo. Iar ceea ce a uitat a fost felul în care acest clip trimitea la vechiul film „Grand Prix” (1966), o capodoperă ce a adus multe inovații în tehniciile de filmare, în special la mare viteză. „Grand Prix” este un film cu un story discutabil, vag interesant, dar cu niște imagini din cursele de formula ale anilor '60 care au făcut istorie.

La vremea aceea, mașinile de Formula 1 erau niște sicri cu prea mulți cai putere pentru că de greu erau de

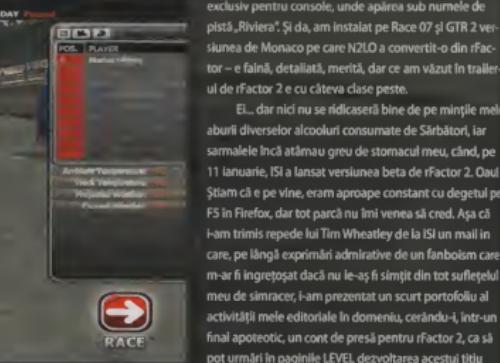




Noul ecran principal.



În zona de pitstop la spa.



controlat. Măsuri de siguranță: loc, atât în ce privește designul și amenajarea pistelor, cît și structura mașinilor și amplasamentul rezervoarelor de combustibil. Ca să vă faceți o idee – unii piloti nu foloseau deloc centura de siguranță, deoarece ar fi îngreunat scoaterea lor din mașină, dacă aceasta lăua foc. Vă dați seama că suntem preferați mai degrabă să căd în lac, decât în puțul cu petroli. Și, dacă sunte bine și mi găndesc la felul dramatic în care se termină cursa din începutul filmului „Grand Prix”, lucrul acesta chiar se întâmplă. Clătină „1966 - Grand Prix - Special Edition”, este o ediție care conține pe lângă film și o suita de documentare relevante, ce vă vor introduce în materie și atmosfera cursei lor din acel an.

Trailerul „rFactor 2 - Grand Prix” a uitat pentru că era o trimitere plină de forță și dinamism, dar și de tragicism și sensibilitate, la filmul de la care l-s-a dat numele. Camera virtuală este amplasată și se mișcă în așa fel încât să limiteze tehnica prin care au fost filmate cadrele din „Grand Prix”, iar coloana sonoră... Ei bine, coloana sonoră le-a pus capac la toate! Darn, 2011 a fost anul în care formația Lamb a revenit după o indelungată absență, numai bine pentru ca de pe albumul lor să fie preluată piesa „Last Night The Sky”, absolut perfectă pentru a întregi atmosfera acestui trailer, dându-ne fieri dintr-o acela pe care nu ne-am fi aşteptat niciodată să-l simțim de la o producție ISI.

BTW, două trailer m-au marcat profund anul trecut: acesta, la rFactor 2, și cel pentru Assassin's Creed Revelations, cu muzica lui Woodkid. Minunate, amândouă și oarecum asemănătoare prin felul în care acumulează-

ză treptat elementele ce duc la finalul dramatic, prevăzut și amplificat de nota de fatalitate din fondul muzical.

### Craciunul reîncărcat

Vă dați seama că primul meu gând la vederea trailer-ului cu pricina a fost să mă văd că mai repede în cockpit-ul virtual al unei asemenea mașini. Iar, ca vechi jucător de NFS Porsche 2000, tare mult îmi surădește și ideea de a reveni la Monte Carlo, pe care îl văzusem numai noaptea în acel joc; dar că mi-au plăcut străzi Jull. E drept că aș fi putut face efortul extinsiv de a aduce NFS Shift la versiunea „Loose” (despacătă), după care să aplic mijloace specifice unui modifier dublat de un pirat și să instalez Monte Carlo-ul din DLC-ul Exotic lansat de EA

exclusiv pentru console, unde apără sub numele de pistă „Riviera”. Și da, am instalat pe Race 07 și GTR 2 versiunea de Monaco pe care NZLO a convertit-o din rFactor – è falnică, detaliată, merită, dar ce am văzut în trailerul de rFactor 2 è cu câteva clase peste.

Ei... dar nici nu se ridicaseră bine de pe mișcile mele aburii diverselor alcooluri consumate de Sărbători, iar sarmalele încă atâma greu de stomacul meu, cînd, pe 11 Ianuarie, ISI a lansat versiunea beta de rFactor 2. Ouf! Știam că e pe vine, eram aproape constant cu degetul pe F5 în Firefox, dar tot pară nu îmi venea să cred. Aș că i-am trimis repede lui Tim Wheatley de la ISI un mail în care, pe lângă exprimările admirative de un fanbois care m-ar fi îngrejotă dacă nu le-aș fi simțit din tot sufletul meu de simțător, i-am prezentat un scurt portofolio al activității mele editoriale în domeniu, cerându-i, într-un final apoteotic, un cont de presă pentru rFactor 2, ca să pot urmări în paginile LEVEL dezvoltarea acestui titlu major de simulare. La cîteva ore după plecarea e-mail-ului meu, Tim îmi răspunde, oferindu-mi și un cont permanent de rFactor 2. Nu cred că este nevoie să vă mai vorbesc despre entuziasmul meu – it made my month!

### Grand Price

Trebule să aduc aici în atenția voastră un subiect interesant și important, totodată, deoarece este vorba despre buzunarele noastre de jucător. Am observat, de la o vreme încoace, că începe să se schimbe ceva la felul în care producătorii de simulatoare văd sursele lor de venit. Adică, am senzația că oamenii și-au dat seama că nu mai merge așa – nu mai poți trata un simulator ca pe un joc obișnuit, în special în ce privește stabilirea costurilor. Se pare că un asemenea produs, de nișă, dar care presupune



Goi Goi Goi.

Control : Left Arrow: Left Arrow: Forward  
Down Arrow: Left Arrow: Backward  
Right Arrow: Right Arrow: Fast  
Up Arrow: Up Arrow: Slow

Shift: Shift: Stop  
Ctrl: Ctrl: Reverse  
Space: Space: Motion



ne cheltuieli mai mult decât semnificative, cu un ciclu de dezvoltare lung (de 4-6 ani), nu aduce bani suficienți într-o schemă de vânzare clasică, fie ea și online.

Prima oară am văzut asta la SimBin, care au scos în ultima vreme pachete de expansiune peste pachete de expansiune, atât pentru a atrage din nou atenția aspirator, cât și pentru a stoarce căt mai mulți bani din materialul lor deja existent – Race 07 – e drept, spre bucuria pasionaților, care am primit o seamă de jucării noi. Apoi, am văzut apărând drăcia celor de la SMS, numită World of Mass Development (WMD, [www.wmdportal.com](http://www.wmdportal.com)), prin care cei care ne-au dat atâtea simulări false – mal puțin NFS Shift 2 – încearcă să vândă un titlu aflat în studiu pre-alpha, numit pCARS. Este o schemă de marketing originală, rămâne de văzut ce succese va avea, voi urmări subiectul și voi raporta când voi găsi ceva semnificativ la pCARS, poate că de acolo ne așteaptă surpriza unui vîtor fericit în simularea auto.

Dar, nu doar în simracing apar nouătăți în ce privește felul în care este vândută o simulare. Luat, spre exemplu, seria Trainz sau Railworks, simulatoare de căi

și material rutant. Pe lângă prețul pachetului de bază, care este cel al unui titlu AAA de PC, sunt lansate numeroase pachete adiționale, destul de scumpe, chiar dacă nu sunt foarte bogate în conținut. La fel, Rise of Flight nu este de loc un titlu ieftin, iar materialul adițional disponibil în magazinul online al producătorului este vădit costisitor, dacă luăm în considerare prețul pe avion.

Deci, noua paradigmă în marketingul simulărilor poate fi exprimată astfel: „titlul de nișă la prețuri de nișă”. Cu cît o simulare este mai bună, necesitând o muncă mai calificată și cerând costuri de producție mai mari, cu atât prețul ei trebuie să crească. Dar potențialii

cumpărători nu sunt deloc atât de numerosi precum în cazul altor genuri, chiar dacă cheltuielile producătorului sunt similare. Solutia ar fi: fragmentarea conținutului în pachete care sunt vândute la prețuri mai mari decât cele cu care suntem obișnuiti de la alte feluri de jocuri, creșteri semnificative ale prețului conținutului de bază, oferirea de servicii online (legate de multiplayer) contra cost ori măloaje inovatoare de a atrage bani de la pasionați, precum în cazul pCARS.

Foarte important este să înțelegem faptul că această creștere de preț nu exprimă lăcomia producătorilor, aici nu e vorba de niște Activision-uri, experte în mulțul maselor de jucători, ci de firme serioase de profesioniști în domeniul simulărilor, care fac un efort deosebit pentru a supraviețui în nișă lor, oferindu-ne un conținut foarte consistent sub aspect calitativ. Dacă astă înseamnă să plătim mai mult, să să fie, sunt pasionat de simularea auto, voi face economii la alte jocuri, voi fi un fidel al GOG, voi bea o bere două-trei mal puțin, dar voi respecta munca meșterilor simulării auto, ce se numără printre puțini producători care mai vor să ne aducă titluri lucrate la marele amânat, fără compromisuri comerciale și rabaturi la calitate, capabile să mulțumească și



Configurarea condițiilor de cursă.



RACE



Showroom: Megane Trophy.



BACK

pe cei mai pretențioși dintre noi.

Și ISI a fost nevoită să înțâlnească realitatea dezvoltării unei simulații. Din acest motiv, au recurs și ei la tehnici de marketing exotice: au pus la vânzare versiunea beta a jocului lor, rFactor 2. Și, pe lângă asta, nici prețul nu este mic: pachetul de bază costă 43,99 USD. Mai mult, există acum o taxă anuală de 12,99 USD pentru a avea acces la sistemul de matchmaking (and other services "zice pe site-ul ISI), fără de care, din către îmi seamă, nu pot folosi nici un server de multiplayer online. Pachetul de bază conține și accesul pentru primul an la multiplayer și celelalte servicii online. Celor care vor să scape de grija taxei anuale le este adresată licența „pe viață” pentru rFactor 2, căreia preț este de 84,99 USD.

După cum am spus, prețurile nu sunt mici, dar există motive foarte serioase pentru asta – nișă simulațiilor auto nu poate trăi numai din dragoste creștinăscă pentru pasionații, hrănindu cu păine, apă și rugăciuni. Ce rămâne de văzut este dacă materialul pentru care ni se cer acești bani îl și merită.

## OM\*G!

În stadiul beta actual al jocului, este imposibil pentru mine să fac un articol în care să epuizez toate aspectele ce trebuie discutate la o simulare auto. Lipsesc sau sunt incomplete atâtva lucruri la rFactor 2, momentan, încât scopul acestui articol este mai mult de a fi o introducere care să vă atragă atenția asupra acestui titlu, la

care voi reveni cu articole pe măsură ce se vor lansa versiuni ulterioare semnificative sub aspectul conținutului nou adus. Până atunci, însă, o scurtă prezentare subiectivă a experienței mele în beta-ul de rFactor 2 poate fi folosită pentru unii dintre voi.

Well, vă dați seama că primul lucru pe care l-am făcut a fost să lău o mașină de Grand Prix din anii '60 și să mă duc eu ca și pe Monte Carlo. Oaaaaaaa!!! Pe lângă faptul că este o bestie foarte greu de controlat (nu are forță deportantă aproape deloc raportat la cuplul motor), senzațiile care mi-au fost transmise prin volan au fost inegalabile. Gândiți-vă la ceea ce de genul forcefeed-back-ului din metKar Pro (cel mai bun la momentul actual) la care se adaugă și o percepție tactilă a unei texture, ca și cum ai simți suprafața pe care rulezi. E greu de exprimat în cuvinte, dar este ușor de explicat: ISI afirmă că frecvența de impresărire a informației trimise volanului este mult mai mare decât a oricărui alt simulator auto. Nu găsesc cifrele exacte acum (erau undeva în adâncimea forumului dedicat versiunii beta de rFactor 2 de pe site-ul ISI), dar cert este că diferența se simte. Am făcut derapajele controlate cu monoposturile vechi din rFactor 2, am reușit să le „prind” din alunecarea excesivă când exageram cu accelerarea, am percepuit toate finețile comportamentului mașinii pe care mă dădeam.



Spa, Eau Rouge, ora 23.00.



Senzata este inegalabilă, repet, doar netKar Pro este în proprietate sub acest aspect.

Celelalte modele de mașini disponibile momentan vin de la Renault. Una este Megane Trophy, coalață e modelul de Formula Renault al producătorului francez, varianța cu motor de 3,5 litri. Megane-ul este la rîndul lui extraordinar la condus, doar că întră un pic cam prea usor în derapaj la frânare. Mașina de Formula Renault este interesantă, e drept, dar e foarte instabilă, recunoșc că m-am simțit deplășit de controlul ei. Nu îmi dau seama dacă este o chestiune de realism sau de deficiențe în modelarea ei, dar este posibil ca această mașină să mai alibă nevoie de ajustări din partea producătorului.

## A treia zi după Modificări...

Conținutul nu este foarte bogat momentan – în ce privește mașinile, numai cele retro sunt mai numeroase, cu multe monoposturi din cele trei formule ale vremii (F1, F2, F3). La piste, situația este aceeași, numărul nu este mare. Dar ce piste: Monte Carlo, Spa Francorchamps-ul vechi, Estoril, Malaeza GP, Miiș Metropark! Toate una și una – diversitate și calitate. De

## Formula Renault 3.5



BACK

altele, am fost impresionat de grafică, după ce am dat la maximum toate detaliile, ceea ce, când am avut mai multe mașini pe pistă, a început să se simtă. Detaliul, atât la modelele de mașini, cât și la circuite, este excepțional. De asemenea, treccerile de la noapte la zi, vremea rea, toate acestea arată impecabil. BTW, noaptea e noapte acum, aducând un întuneric în care nu vezi mai nimic.

Trebule să ating aici un subiect delicat, controversat pe diversele forumuri de simracing. ISI a decis să folosească numai DirectX 9 pentru rFactor 2. Asta înseamnă că efectele vizuale vor fi la nivelul anilor trecuți, dar jocul va putea rula pe sisteme cu plăci grafice vechi. În opinia mea, hardware-ul evoluază atât de rapid, cu DirectX apucându-l îndeaproape, încât producătorii nici nu apucă să optimizeze folosirea vreunei din versiunile de hard și soft disponibile la un moment dat. De aceea, o grafică dedicată pentru DirectX 9 și optimizată pentru acesta cred că poate oferi suficiente satisfacții vizuale, inclusiv sub aspectul realismului – exemplul NFS Shift mi se pare glorios în acest sens, dar și cel al Forza Motorsport 4, pentru Xbox. Să ajungă rFactor 2 să arate asta (pentru că DX 9 se poate), lar eu voi fi mai mult deținut mutumuri.

Până atunci, însă, rFactor 2 mi se pare foarte frumos, detaliat, cu o iluminare reușită, cu amanunte din



decor uluitoare pe acolo, dar fară a trece mult dincolo de stadiul lui „așa poate să arate primul rFactor în mălinile pe care le cunosc”. Rămăi, deocamdată, cu senzația că primești doar o versiune semnificativ mai slabă a ceea ce vedem acum prin rFactor și seria Race 07. Ceea ce, pentru mine, este mai mult decât suficient, deoarece felul în care este simulată fizica mașinilor de Grand Prix mă face mult mai puțin interesat de brit-briturile grafice. Dacă următorul engine de simulare gMotor va fi atât de bun cătoarătă astăzi aceste mașini de formula din anii '60, grafica mi se pare un element sec-

cundar al întregului joc.

Evident, modificatorii vor avea, la rândul lor, un cuvânt greu de spus în ce privește evoluția conținutului viitorului rFactor 2. Suntem convins că modificatorii vor fi cei care vor da adevărată măsură a calității, inclusiv vizuale, a acestui titlu. De altfel, deja nu început să apară moduri, căte o mașină, căte o pistă sau căte un semn incuatoraj al lucrului și prezentul clipul postat pe YouTube de către cei care fac WSGT 2 pentru rFactor 2. Un mod important la momentul actual este cel care dă posibilitatea folosirii oricărui pistă cu oricare mașină (momentan circuitele sunt atribuite exclusiv unui anumit tip de serie).

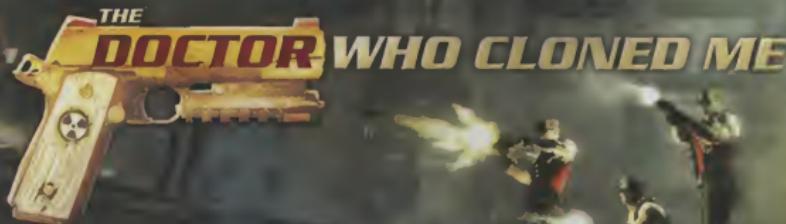
Întrebarea care se pune este: merită să cumpărăți un beta al unei simulări extraordinare aflate în plină dezvoltare? Eu zic că, dacă sunteți pasionați și aveți suma necesară, DA! iar asta nu doar pentru a urmări în direct evoluția acestui titlu, cu măne pe volan, fără intermediari mai mult sau mai puțin ineficienți, ca mine, dar și pentru a-i ajuta pe cei care îl produc. ISI merită sprințul nostru, iar forță extraordinară a modificatorilor, care abia așteaptă să se dezvoltă prin nou rFactor 2, este o promisiune solidă făcută oricărui se gândește la achiziționarea acestui titlu.

Online: [rfactor.net/web/rf2](http://rfactor.net/web/rf2)



Marius Ghinea

# DUKE NUKEM FOREVER



## Hedonist, not Misogynist

„E ușor a scrie versuri / Când nimic nu ai să spune” spunea un poet al cărui nume vă las plăceres să-l descoferi singur. Exprezia poate adaptă destul de ușor și celor care și-au făcut un obicei din urma turmă părelerilor generale, considerate axome de necontestat. Dacă Eurogamer (doar un exemplu alec dintr-o mulțime de astfel de site-uri mai mult sau mai puțin cunoscute) a spus că jocul X este praf, atunci sigur e adevarat! Hă să zicem și nol la fel! și uite așa, incet-incet, apar medile nașa pe Metacritic, așa se pierd vânzări și, implicit, bani mulți.

Bine, la fel de valabil este și proverbul conform căruia, atunci când doi iți zic că ești beat, te duci și te culci. Adică, hai, doi-trei revieweri mai slabî de inger se pot înșela, dar când toată mulțimea zice același lucru, trebuie să fie adevarat! El bine, Duke Nukem Forever a fost un caz special, care putem spune că s-a încadrat în ambele categorii descrise mai devreme. Mă bucurea râsul cănd

citeam/ascultam cum săraciul redactori americanii s-au chinuit cu abominabila versiune de Xbox 360 a jocului, plângările lor fiind copiate la indigo de majoritatea așa-zisilor critici, deși nu și faceau apariția în ediția de PC a jocului. Pe de altă parte, n-am putut trage cu vederea dezamăgirea cauzată de 3D Realms și toți puieții lor, care n-au fost în stare în 15 ani de zile să realizeze jocul pe care-l aşteptam cu toții.

Ce încerc probabil să spun este că Duke Nukem Forever n-a fost a doua venire a Mesiei pe Pământ și nici cine să fie titlu de excepție. La naiba, n-a fost nici măcar un joc bun, însă, chiar și așa, n-a fost nici pe departe dezastrul sub forma cărula toți s-au grăbit să-l catalogheze. Dă, a fost un joc învechit, uneori stângac, peticit până la refuz; pe de altă parte, Duke Nukem Forever a constituit o adeverată lecție de istorie a gamingului, o înșiruire de „evenimente virtuale“ de unde atât dezvoltatorii de entertainment din ziua de azi, cât și

Back to school...



gamerii contemporani au avut foarte multe învățături de tras. În cazul în care consideră că deja băt cămpii și jocul a fost o miserie, mai bine dați pagina mai departe.

În schimb, dacă ati găsit măcar un fricel de lumină în „bezna neagră“ numită Duke Forever, atunci DLC-ul The Doctor Who Cloned Me vi se adreseză.

Mass Effect, anyone?





Moon, sweet home!



Îndrănește să ating...

## Doctore, parcă te cunosc de undeva...

Cel mai greu este atunci când, în ciuda tuturor eforturilor tale, lumea îți calcă în picioare munca depusă în ultimii 15 ani. E dificil să te mai ridici din pumn, și mai greu să realizezi ce ai greșit și de-a dreptul imposibil să încerci să rezolvi ce se mai poate rezolva, folosind o fundație deja „putredă”. Cam aceasta a fost situația celor de la Triptych Games care, după ce s-au văzut concediați și fără surse de venit stabile, au tras cu dinții de un Duke Nukem Forever aflat în moarte clinică până când, cu ajutorul Gearbox Software, au reușit să-l reanimeze.

Și totuși, s-a găsit puterea necesară pentru a realiza o continuare (venită sub forma DLC-ului care face subiectul acestui articol), luându-se aminte la criticile ve-

nite din mai toate părțile. Așadar, campania din *The Doctor Who Cloned Me* se întoarce la origini și-l reducă în prim-plan pe Doctor Proton, dușmanul de moarte al lui Duke din primul titlu ai seriei (cel vechi jump and run, nu Duke3D). Cel mai important însă, DLC-ul nu se la mai niciodată în serios, adâncindu-se într-o caterină de proporții, căteodată băldărânească, alteori fină, însă mai mereu amuzantă. Mi-a plăcut în special un anumit achievement numit „Hedonist, not Misogynist”, titlu adresat în special atotcunoștătorilor care au clasificat personajul lui Duke ca fiind misogin.

Și pe parte de gameplay s-a adus unele îmbunătățiri: campania suplimentară e ceva mai bine încheiată decât originalul, cu foarte multe referințe la celelalte titluri Duke, inclusiv o călătorie pe Lună. Părțile de shooting funcționează mai bine acum, mai ales datorită posibilității de a căra patru arme în același timp, fără de doar clouă în jocul original. Din păcate, armele noi din DLC nu sunt cîntări ge, fiind adăugate mai mult ca să fie. În schimb, cînd vine vorba de raport cantitate-preț, *The Doctor Who Cloned Me* face o impresie bună, nouă campanie oferind în jur de patru ore suplimentare, pentru doar 8 euro. Pe lângă acestea, au fost adăugate și hărți pentru multiplayer, neglijabile însă din cauza stării deplorabile în care a fost abandonată această compo-

nentă a jocului (cel puțin pe PC).

## Produs eliberat pe bază de prescripție medicală

Stăti cum sunt avertismentele ale de la sfârșitul reclamelor la medicamente, ceva de genul se poate aplica și în cazul lui *The Doctor Who Cloned Me*. Acest produs conține cantități importante de Duke Nukem Forever și nu ar trebui consumat de căi cărora jocul nu le-a plăcut de nicio culoare. Se recomandă totuși fanilor seriei, alături de o lingură de zăhră, pentru a scăpa de gustul amar lăsat de titlul original.

Cosmin Aloniță



Duke: It's a damn good day to beat on Duke.

VERDICT LEVEL	
	Înțelegem că este deosebit de bună
	părțile de shooting sunt bune
	preț bun pentru cantitate de joc
	grafica se adaptează într-un mod bun
	deosebit de bună
	multplayer de casă
<b>PE SCURT:</b>	
Este mai bun decât originalul, însă, dacă Duke Nukem Forever nu-i o plăcere deosebită, nu vă așezăți în revoluție din punct de vedere a acestui DLC.	
Producător	Distribuitor
Valve	ON-LINE
<b>CERINTE MINIME:</b>	
Windows XP/Vista/7	
<b>ALTERNATIVA DUKE NUKEM 3D</b>	
În ciuda corecțiilor pe care le aduce acest DLC, Duke Nukem 3D rămâne ultima opțiune de preferință atunci când vine vorba de moduri gruizi și trăs-pătăi în casă.	
<b>7</b>	



De vorbă cu Lache



Aspirații înalte



Peștera Secretă a Bossului Pitit



## Parkourătenie generală

Cei de la Hitbox Team s-au gândit să mai steagă praful adunat de genul platform. În consecință, s-au transformat în albițoare hamice și au muncit de zor la un joculeț care a reușit să stârnească interesul tuturor amatorilor de producții independente (inclusiv subsemnatul), pe măsură ce detaliile și imaginile curgeau pe Internet. Mare mi-a fost bucuria când l-am văzut de vânzare pe Steam și se înțelege de la sine că n-a mai trecut mult timp până îl butonam cu ochii injectați și mâinile încleștate pe tastatură.

Dustforce reușește într-adevăr să își pună la trebilă, la propriu și la figurat, pentru că îl dă control asupra unor ateliți într-ale curățeniei și te provoacă să devili Femeia de Serviciu Olimpică. Într-un oraș plin de praf, frunze moarte și chiar reziduuri chimice, echipa de curățenie este unică speranță. și îl dămăci orăjul, cu numai patru menajere/menajeri dispuși să-i salveze igiena și potențialul turistic. Patru, dar buni, fiindcă sunt niște ninja-măturători, care fac satuiri improbabile, se cățără pe ziduri, merg pe tavan și mănuiesc instrumentul de curățat din dotare ca niște adevarăti samurai. Cum timpul este scurt și mizeria mare, fiecare niște vel treble terminat în ritm de parkour, fără a omite nici cel mai mic petic de praf.

### Primiți cu salubrizarea?

Dustforce amintește mult de N. Spre deosebire de ninjakiul evaziv, care avea o limită maximă de timp pentru a termina un set de niveluri, pe care o creștează în funcție de cât de mulți banii adunați pe traseul către ieșire, dându-ți sansă mai mare de supraviețuire, parkour-ul cu măturători se concentrează exclusiv asupra perfectiunii. Așadar, pomești într-un mod de



Finish Him!

## **Curătătorii de fantome**



#### Tic-tac-toe leaderboards



explorare liberă printr-un hub, unde te plimbi pentru acasăriile nivelurilor, frumos împărțite pe grupe tematice. Unele pasaje și multe ușă către niveluri (peste jumătăți, az zice) sunt blocate de inelutori. În timp ce unele chei pot fi procurate chiar din plimbărcă liberă, majoritatea îl se oferă pe măsură ce completezi nivelurile mai usoare obținând calificativul maxim la ambele categorii. Adică, "S"at" este la gradul de completare, căt și pentru rafinament sau, hal să-l zicem, impresia artistică.

Practic, nivelurile sunt imposibil de pierdut, însă, pentru a putea progrăsa în joc, trebuie să le stăpânești perfect și să faci curse fără cusr, în timp util, strângând tot profitul imprăștiaj pe podea, peretii și tavani, dar și elenând „monstrii” de sub povara lui. Adică veerăj, căini, uși, gurgui, cărți zburătoare, animale magic de murdărie și multe alte minunări.

Cu un control simplu și o mișcare fluidă, poți executa saluturi simple sau duble, sărije și trei tipuri de lovituri pentru scuturarea prafului compactat pe vîntoare sau ca baraj: una rapidă și ușoară, alta lentă și grea, lară și tăta este o mișcare specială prin care elimini tot praful vizibil pe ecran, posibilă doar cind ai bară de putere umplută la maxim (se hrănește cu praf adunat). În general, sunt foarte importante și săgețile direcționale pentru cățărăt, priză pe tavă și, desigur, direcția sărurilor, dar mai ales pentru aplicarea corectă a tehnicii de mătură asupra lighioanelor, în funcție de poziție. Scopul e să rămâi în combo până la finalul nivelului și să nu greșești... deocamdată nu ai voie să fi liovit de lighioane, dar nici să lași timpul să treacă prea mult fără să dai cu pârătul de peste ceva. Aliminteri, în loc de 5, te vezi cu răsuinoase calificative B, C și frustrant A, care teoretic e bun, dar nu te ajută să deblochezi nivelurile ulterioare, mai grele. Să cum designul nivelurilor este fantastic, de regulă găsirea trasei ideale devine un puzzle în sine. Din felicire, odată ce ajungi la final de nivel, poți vedea lista cu scoruri și alături să vizionezi parcursul celor mai bune clasări la jucători. Învățând vicienii și mișcările noi.

## **Triumful pămătufului**

Cuvântul de ordine este „rafinament”. Odată ce parcurgi tutorul foarte clar și concis, vei să toate mișcările și interacțiunile pe care le poți întreprinde. Doar că simplitatea asta are un fel de a deveni complexă, în special datorită level designului. E amețitor și puț de-un downhill ca-n Sonic, ca apoi să te trezești în față unui aderevător puzzle al săriurilor și să nu mai stii cum poți face să te cecopji fluid pentru următorul segment de gara neumbină. Alternarea verticaliei cu orizontală devine un mix fascinant, presărat cu tot felul de obstacole, așa că își la ceva timp și testare până la dumitriștii cum poți ieși cu fața curată din incercare. În mod crudat, spre deosebire de Super MeatBoy sau N. Dustforce nu mi-a



făcut nervi aproape deloc, deși la o adică, odată ce cunoști nivelul și cum ce-ar trebui să făci, orice greșeală te impinge spre restat. Joci de două, de zece, de douăzeci de ori același nivel pentru a debloca un altul, după care o leziune de la capăt. Chela răbdării constă în grafică și sunet, cu valori terapeutice, calmante, care cunosc reușesc să-ți linjească orice pomire violentă. Cu Dustforce, unde în acel alt joc monitorul ar fi aterizat de mult peste drum, parcurgă a „n-a“ oară nivelul buclucaș cu speranță în suflet, flăcărind voios. Totul e fluid și subtil, iar varietatea decorurilor și posibilitatea de a selecta unul dintrul catelu maturătorilor la început de nivel menține lucrurile interesante. Nu că ar avea fiecare abilității sau mișcări speciale, dar, prin feții în care sunt construite, te ajută să gândești altfel. Așa se face că m-am tratuit hojnărit cu salubrizarea mai mult decât să îl crezut veoroată, în căutarea performanțelor extreme și nolilor provocări. E frumos să admiri și miclele detaliile, precum urșii puși pe fapte mari, decorati de frunze moarte care-i fac să pară capetelelor apăse. E și mai frumos să le aplici o despușire din căteva mișcări bine plasate și să-i vezi cum cad în fund extenuați, cu expresii senin și drăguțe - valabili și pentru me-născere, numificate de osulul din biblioteca

#### **Murdăria de sub pres**

Dustforce se prezintă bine, dar nu perfect, așa cum pretinde să-l terminăm noi nivelurile. Performanța mai are de suferit pe acouri, semn că optimizarea n-a făcut ceea ce ar trebui să facă și prioritate, dar mai este că programatorii nu sunt atât de curați pe căt vrem noi să credem, fiindcă n-au deratizat codul care trage greu la căntărul procesorului și al plăcii video. De fapt, e surprinzător ce gurmand se dovedește un joc pe care ai avea impresia că îți potu botă și pe un sistem antic (doar 2D, nu?), dacă trezi ocazia peste efectele de par-

ticule foarte reușite și detaliate.

Apol, mai este și multiplayerul. Perfect posibil, în minim dol, maxim patru, dar numai pe plan local, fiindcă implementarea online lipsește cu desăvârșire. Aici o echipă murdărește, altă curdă, într-un sol de King of The Hill scăpat de sub control și foarte distractiv, ce-l drept. Din păcate, nu există și alt modul de joc, ceea ce sareabotă potențialul enorm al unui titlu atât de original și bine executat în rest. Nici hub-ul care leagă nivelurile nu-i doar pe roze, fiindcă ar fi fost drăguț să severească și la altceva. Nu știu exact la ce, dar pare să aibă un nou.

Una peste cealaltă, vă îl recomand călduros, mai ales că-l doar săpte euro pe Steam și cred că-l va ferme- ca și prinde chiar și pe non-fanii genului. Să-nceapă mă- turătoarea inversiuni

## **VERDICT LEVEL**

- grafica supărată și înțeleasă
- platforming dinamic și satisfăcător, designul nivelurilor
- care crează astfel perete-coordonare, cît și puncte... gălăzit
- multe tipuri de locuri și mult potențial
- optimizarea multă și destulicât, multe surse și pe sistemele luate
- Reacția la joc de reală bine

PE SCURT:

Un pachet elegant, care face perfectiunea. Stilul ar-  
hitectural alungă nerii acolo unde alte jocuri te-ar fi cipărat,  
iar prudența de niveluri ar trebui să te ţină ocupat săptă-  
mână întregă.

#### **CERINTE MINIME:**

**ALTERNATIVA N° 10 / SUPER MEATBOX**

**ALTERNATIVA N° 7 / SUPER MEATBOY**  
Jocul său caracteristic, îl este savuros ca niciun alt platformer, iar Meatboy, fiind extrem de dificil și dinamic, vine cu un grad de finisare incredibil pentru un joc. Atenție însă, spre desenările de Dustforce. În cazul lor, eșecurile pot provoca frustrările soldate cu durerea matinală. V-am așteptat?



## Quick Understanding of Block Extrusion



**D**e când e cerul și pământul, lumea a imitat și dupăcat orice avea un oarecare succes.

Succes în a obține mai multă mâncare, în a avea lumină noaptea, în a face foc mai repede și mai adăugați voi ce credeți. Evoluția în sine este un mimitism exagerat, doar uitață-vă în jur. Toți suntem la fel ca tine. Cum ar fi fost ca, pe parcursul zecilor de mii de ani de evoluție, flectare om să poată evoluva diferit? Supraviețuirea unei specii vine din rapiditatea prin care și poate apropria și propaga învenția unei minti luminate ce-l apartine. Iți dai seama că primul om care a inventat plugul nu a cerut drepturi de autor vecinului care l-a imitat anul următor, iar cel care a inventat arcul chiar să-l grăbit să-l învețe pe ceilalți membri ai tribului cum să-l facă pe al doilea și pe al treilea, căci forța stă în număr. Sau cel puțin stătează.

În momentul actual, când sunt atât de multe

produse de care nu depinde supraviețuirea noastră ca specie și de care ne-am putea lipsi cu ușurință, cum mai privim copierea, furtul de idei? Mai ales când nu duce la evoluție, ci în cel mai bun caz la stagnare. Industria jocurilor pe calculator nu este o industrie ce participă activ la dezvoltarea noastră ca specie, la fel cum nici în industria băuturilor răcoritoare sau a brânzelui mucegășite nu are un cuvânt de spus despre direcția pe care noi o urmărim. Suntem un moft ce poate oriunde să dispară și căruia îl vom simți lipsă o vreme, dar nu vom murî după el.

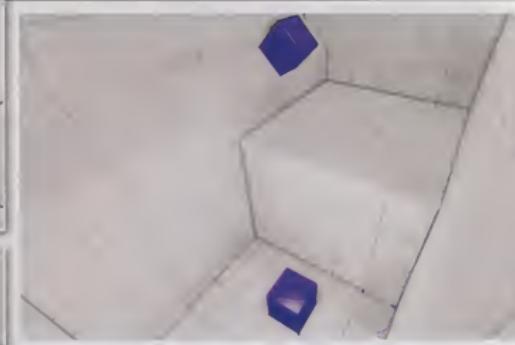
### Sărumâna, Glados e acasă?

Ce probabil ați înțeles deja din rândurile de mai sus este că acest Q.U.B.E. este o copie de ceva. Din momentul în care pui piciorul pe prima dată, te

izbește un puternic déjà vu. Parcă ai mai văzut undeva mediu acesta septic, parcă atmosfera astă de cobai aruncat într-un labirint își este cunoscută. Parcă Valve a făcut la un moment dat un joc de genul acesta. Portal îl zicea. Și am bucurat, căci mi-a plăcut Portalul. Mi-a plăcut de Glados, mi-a plăcut povestea și întoarsările sale și mi-au plăcut nespus și puzzle-urile. Aș că am pornit cu mult elan spre prima provocare aruncată de joc, aşteptând ca o prezență superioară și rece să înceapă să-mi dea indicații, să mă pună pe drumul cel bun, să-mi spună că de ce fac ceea ce fac.

Dar nimic. Mă simțeam exact ca sobolanul din labirint ce caută brânza, singur și uitat de lume. Mi-a luat însă ceva timp să îmi dau seama de acest lucru. În primele cinci minute, încă încercam să deslușesc cum și ce se întâmplă în joc. Lipsa de comunicare





loc în loc, căte o pată de culoare. Un cub de o culoare diferită. Unul roșu, trei galbeni, unul albăstru, unul verde și unul violet. Indreptă crosshair-ul spre ele și apeși pe butoanele mouse-ului. Și vezi că începi să dai din măini, iar mânușile ultra high tech pe care

faptul că nu este nimănii acolo care să îți sănătatea. De la te-ai prințis cum funcționează, să te bată pe umăr sau să te înjură scade din farmecul jocului. Nevoia de a fi apreciat, manifestată în orice fel, se simte cel mai mult în Q.U.B.E. Se simte lipsa lui Glados. Nimic nu te îndeamnă să mergi mai departe. Nu există ideea de finalitate sau de recompensă. Nimic nu te oprește să te așezi într-un colț și să stai.

este atât de extremă încât nu numai că nimenei nu ură la tine într-o încercare de a da cel puțin o idee de poveste, dar nu există nici măcar un indiciu scris. NIMIC! Ești lăsat să te descurci de unul singur, ca în prima zi la grădiniță.

Lipsa oricărui element de poveste afectează enorm un joc care, de altfel, nu este prost deloc. Și care nici nu arată urât. Tot acel mediu de laborator este făcut foarte frumos și intelligent. Un imens cub rubik, ce se modifică sub picioarele tale de fiecare dată când rezolvă un puzzle, pentru a te trece la următorul. Totul în jurul tău este format din aceste cuburi, albe în totalitate. Din

le porți interacționează cu aceste cuburi colorate. Pe cele roșii le poți scoate din locaș pe trei înălțimi diferite, cele trei galbene (tot timpul căte trei) formează trepte pe trei niveluri, cele albăstre funcționează ca trambuline, cele verzi îți oferă un cub sau o sferă ce interacționează cu restul cuburilor, iar cele violet îți învârt porții unei ale camerei.

Deși nu ai niciun fel de indiciu, te prinzi repede că trebuie să fii tot timpul în mișcare, iar fiecare puzzle rezolvat te duce tot mai departe în complexul în care te află. Deși multe dintre puzzle-urile sunt foarte deșteptă,



## VERDICT LEVEL

► 9/10 → game înalte la cincișoare  
► Jocul pare să îl scade anumite din valoare

### PE SCURT:

Este un joc de răsuflare, pentru cel care apreciază orice alt joc. Într-o lume închisă într-un labirint și în care nu pot sănătatea, arta și dragoste să te distrugă în momentele în care trebuie să fii foarte precis și rapid cu menajele-tă.

Am Produsă Distributor  
Distrusă CEE-LINE

### ALTERNATIVA DRIGARE PORTAL

Nu începe discursul, cui cărora le plac astfel de jocuri, dar nu am spus că poartă deosebit de Portal-ist, ar fi bine să face explicație joc-ului acestuia și că îl comprimă. Nu vor rugația.

6



## Distrugătorul de FlatOut

Aș fi lăsat surpriză pentru final, dar nu îmi pot ascunde nervii și indignarea trezite de cel mai nou membru fără merită al (în rest) frumoasei familii FlatOut. Cei 4 drept, primele imagini publicate m-au pus pe gânduri. Nu de alta, dar nu au zis că ar trebui să apară și pe Wii, iar hidogenia fără margini numi părea plauzibilă pentru o versiune dedicată unității noastre centrale îndrăgite. În timp ce solicitarea unui cod de review mi-a fost amânată cu o lună de distribuitor, care și biciula studioul să repare porci aducători de review-uri proaste odată cu lansarea, m-am gândit că n-o fi dracul atât de negru și că, poate-poate, reușesc ei să-l dreagă cumva.

Odată cu punerea jocului, speranțele au început să-și facă loc prin fisurile din dușumea, lăsând loc groazei și consternării la vedere interfetei făcute-n doru' lelli, care beneficiază de claritatea unui JPEG de doi KB capturat cu un mobil ieftin. Nu doar elementele 2D, ci și

render-ul. De fapt, drept să spun, cam tot jocul dă senzația că ai conectat un PlayStation 1 prin cablu AV la monitorul LCD și mă gândesc că austeroata cruntă a făcut studioul de producție să utilizeze CRT-ură, pe care probabil se vede mai bine. După ce mi-am dat seama că jocul are odoasă opțiune grafică Pixel Scale setată implicit la 75% (adică render-ul efectiv se face la o rezoluție mai joasă decât cea selectată), am mutat la 100%, cu

o vizibilitate dar nu salvatoare imbinătățire imediată și am sculpat în săn. Pe cale putere, ostaș!

**Țără, țără, vrem șoferil Alo? Țără?! S-a întrerupt...**

Volanul cu rol de selector al modurilor de joc încapsulează o puizerie de tipuri de întreceri, noi și vechi, dintre care probabil cursule obisnuite cu distrugere și boost și modul Stunt sunt cele mai usoar de recunoscut pentru fanii seriei. Purces-ăm asadar la un Race, remarcând bara de încărcare complet inițială, care nu-ți indică de fapt în timp real că s-a încărcat din hărță. Steagul cade, accelerarea e-n podea și dă-li Dincolu de motion blur-u grosolan, implementat cum nu se poate mai evant, care strică și mai mult aspectul în loc să-i întețească senzația de viteză într-un mod subtil,





mă picat față când am încercat să iau prima curbă și am imbrățisat primul dud, pe stiul „oseaua face dreapta, mașina... tot înainte!”. și mai surprins am fost cum la următoarea săciană, pregitul să trag de volan că trebuie, mașina s-a transformat într-un titrerez la prima atingere și a început să genuescă în jurul cozi. Exit. Timp de încărcare al meniului identic cu cel al hărților. Frumos însă. Bag un gamepad și verific controalele. și dă-i din nou. Stupore: e și mai râu, jocul pară că este controlat singur și mașina trage mereu în stânga, chit că îl am configurat bine și restul racerelor merg strâns. Revin în meniu de mai multe ori, reglez, nimic. Cu volanul, idem. Scărbit, scot perifericele lude și revin la bătrâna tastatură. Prej de câteva curse și un patch mal târziu, situația devine acceptabilă. Numai bine, înțind că mă pot relaxa puțin și am vreme să constată că simulacru de fizică este complet aberrant pentru fiecare model de mașină. Înțeleg, nu prea îi ale de decât între chestile care merg rapid în linie dreaptă și pătincile manevrabile care fac oversteer și riscă să pună de-o spiră în cel mai bivolarian stil posibil, curbă după curbă. De tuning-ul suportat de unele dintre mașini nici n-are să vorbească. Modelarea lor este atât de extremă, încât orice încercare de modificare te face să te simți ca un nebun care încearcă să despică-n două un pietri cu un fulg. Că să nu mai vorbească de modelul de distrugere, astăzi te豪tic, intr-adevăr, încât nu mai înțeleg nimic. E faln, nu contest, căn spulberi jase acri de teren plantat și împrejmuști în linie dreaptă, dar devine puțin cam emeravit când precuparea devine să-l depășești pe celerași și să căștigi cursa. Dacă e manevrabilă și rapidă, mașina e făcută zob la cea mai mică atingere de una lentă, dar mai tancoasă. Nu ai efectiv șansă. Dacă îei tancuri mai manevrabile, odății depășit de un smecher rapid, sănsele să-l mai prindă sunt aproape de zero. Iar Al-ul, dacă pot să-l spun așa, pare să aibă ca unic scop să te scoată în decor, indiferent de modul de joc. Dacă n-are ce distrughe, menține trasa ideală, even-tual până te ajunge din urmă, moment în care încearcă din nou să te distrugă, chit că-i cu o tură înainte și căști-



gă doar primii clasări. Deplorabil. Sub influența unei mici reîntoarceri la Ultimate Carnage, s-ar putea să exa-pri puțin, dar credeți-mă că elevărui are aceleași cod poștal cu ce vă scriu aici.

### Din respect pentru ăi bătrâni...

...rof de înțitorul licenței să nu mai contracteze astfel de studiori pentru a se ocupa de un nume atât de frumos. Team4are intr-adevăr un CV lung căt și zile vară cu racere (inclusiv exercităriile pentru Wii a FlatOut), dintre care nu numai că nici unul nu-i șă-prinde buncul, dar majoritatea sunt ceea ce înțalji lorzi de la

Curtea lui Gută numesc eufemistic „petarde”.

Ce rest are să oferi enșpe mil de moduri de joc, trasee și mașini, atunci când vă cu o prezentare sub nivelul mărin și nu ești capabil să crolești un control și în general un „feeling” bun la conus, adică nici măcar coloana vertebrală a jocului nu este altceva decât gelatină? Do vadă: orice încercare de multiplayer mi-a fost descalificată de vîntul care gămea a pagubă prin lista puștie de gaze on-line.

Trebue să recunoști însă că m-am

purtut distra moderat în modul Race, după mult chin cu adaptarea la control și la grafica incompetență, încărcată de culori hidioase și combinații obosită. Pe trei d'Euro, băjeți, însă, nu stiu cine se deranjează, mal ales că predecesorii (oricare) pot fi acaparați în schimbul unor sume modice, mult mai mici și sterget pe jos cu acest sequel de prostă inspirație, miserabil. Nu înțeleg de ce e atât de greu să îei o formulă care merge perfect și să-i dai căteva rețușuri și idei noi, niveluri mai trăznite și niște funcții online care să mențină comunitatea interesată mult și bine. În tot cazul, se pare că trebuie să te chemă Bugbear, care, a proposit, lansarea pe (cred) toate platformele importante, inclusiv PC, deliciosul și foarte promițătorul Ridge Racer Unbounded la începutul lui martie. Aș că punet banul la clorap și aveți nijăcă răbdare, vine și jocul de curse

pe care î-l așteptat de la Ultimate Carnage încoace.

Nici măcar umorul forțat pe personajele cu trimiteri la individii reali, precum Uwe Boll sau Jennifer Aniston nu poate salva jocul de față. Haos găsim din pilin în felul în care este construit acest sequel, din temeli până la vârf, iar distrugerea se concretizează într-o pată rușinoasă pe numele FlatOut. Huooool!



## VERDICT LEVEL

- Jocul respectă din luc recente incompatibilitatea sistemelor de operare.
- Jocul e distractiv.
- Jocul este destul de adesea și destul de joacă.
- Jocul este deosebit de scăzut.
- Grafica la nivel de Wii, control amărgădoasă mai multă străjă decât distrugere.
- Jocul este destul de distrugere.
- Jocul este destul de distrugere.

### PE SCURT:

► Profil: Major / Ziel: FlatOut (nu înțeleg de ce este mai multă străjă decât distrugere).

► Gen: Predicator

► Distribuitor: ON-LINE

► CERINTE MINIME: Procesor

Memorie

**5.5**

### ALTERNATIVĂ FLATOUL: ULTIMATE CARNAGE

În jocul acestuia nu există lăuri prea bune și nu înțeleg înțitorul mod de joc, dar îl supărată controlul, gamărea și levelul de joacă, anume că nu ești în stare să te comportă ca un profesional în joc. În plus, în loc să te apucă să te distrugă, te va apăra și să te protejeze de distrugere, de sună elogios să te urmărești călătorul de următoarele 40 de minute.



## Metroids & Castlevania

**D**acă ai destul de multă imaginație încât să te simți bine în pielea unui cleric dwarf bețiv cu o bardă ruginită și calvije avansată, în timp ce un Dungeon Master zâșca la suflet aruncă asupra ta cele șapte plăgi și un kobold cu scarătină, sigur te-ai gândit și la modurile în care o partidă aparent nevinovată de Dungeons & Dragons o poate lua razna râu de tot. Cel mai frecvent scenariu e un DM posedat. Știi la fel de bine ca și mine că Dungeon & Dragons și lăcurătura Drăvolului, menită să adune suflete nevinovatoare pentru Armatele Întunericului, deodată e un scenariu plauzibil. Ca orice rogue creștin, îți faci o cruce micuță și discret înainte să arunci cu zarul pentru un save vs trap amărât, și nu mică și-mă mirarea cînd DM-ul începe să vorbească în toată limbile pământului, îți jignește străbunica într-un dialect indonezian dispărut, după care îngheță zărurile și leveză încrețitor către frigider înjurând sălbatic în aramaică. Desigur, chiar și învelișul lui fizic nu găzduiește o întreagă legiune de demoni pasionați de role-playing, nu-ți garantează nimănii că DM-ul e o persoană de înăltă condită morală, cu toate roțile în perfectă stare de funcționare. S-ar putea să dai peste un Goliat al RPG-ului, care nu poate fi izgonit (serios, cauță pe net Psycho DM) din locuința ta decât după ce îl înfugi un d20 în frunte. Sau, mai rău, poți da peste unul ca „mine. Dacă simt miros de sarmale, nu mai sunt om și nici măcar Dumnezeu Tatăl nu mă va impiedica să abușu asupra voastră cel mai mare și mai frumos colorat dragon din genuța mea cu figurine și să eliberez discret

oală cu delicioasele preparate tradiționale românești în timp ce voi înroșești zărurile încercând să ciupiș măcar un solz din gușuță generoasă a Imensei sopările. Epic.

### Unchiul Metroidvania

Așadar, având în vedere căte incidente EPICE pot interrupe o sesiune de D&D, probabil un **PORTAL CĂTRE O ALTĂ DIMENSIUNE...** UNE... UNE... UNE!!! proaspăt deschis în încăperea micuță unde plănuiești să restitu naturii berea consumată, e un chitău total ne-impresionant și complet opus epocii. Unepic! De unde și numele de botz al rodului dragosteii dintre Metroid și Castlevania, născut și crescut pe meleaguri spaniole. Unepic, jocul Indie despre care ar trebui să vă povestesc în cel mai mic detaliu

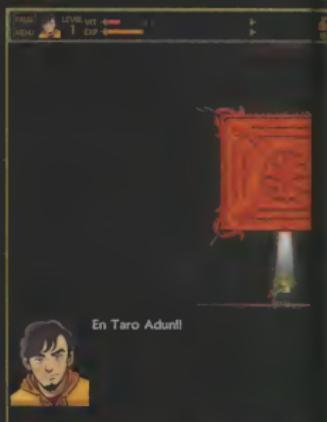
In loc să-mi imaginez Dungeon Masteri pozedări și oale de sarbare, poate fi descris pe scurt ca un melanjan foarte inspirat între Metroid și Castlevania. Internetul a inventat și un nume pentru genul acesta: metroidvania. Nu foarte inspirat, dar descrie perfect gameplay-ul acestei specii clădiri de plă-



I'm, um, a Sithi A dark knight.  
My name is Darth Vader and I have been sent to protect my Lord's castle by Harnakon himself.

former/action/RPG 2D.

Flindă atunci când Dumnezeul gaming-ului a împărțit Epicul, vânătorii de vampiri și vânătoarele intergalactice de recompense au ajuns primii, iar te și-ai rămas resturile. Adică Unepicul. Nu te miră, deci, că vei începe jocul într-un



bucă confortabil, alături de prietenii tăi pierde-vară, la un D&D de duminică. Tu fiind un Tânăr ușor suspect din punct de... din toate punctele de vedere, căruia natură nu i-a dărât altceva decât timp liber și dorință arăzitoare de a-ți petrece în compania plăcută a entertainment-ului secolului 20: televizorul și jocurile. Dar viața ta e pe cale să se schimbe și, în urma unei excursii neinspirate la toietă, te trezești transportat din subsolul unui castel opulent cu gărmă este cu gard alb, în subsolul unui castel opulent cu gărmă



Not ready... he was an orc leader that escaped with his people from the tyranny of the alliance of humans and elves to Kallendor. It's a long story...

dulă negru, din fier forjat, tocmai în atelierele ortacului Saur... sau mai bine inventați vol un Lord întunecat cu ojelările în spatele casei și contracte grase cu toții. Overforzii importanți din sectorul privat. Nici nu te dezmetești bine, că un spirit întunecat, care patru prin zonă în speranță că un portal apărut din senin intră dintre cele cîteva miliarde de toatele de pe Terra îi va servî pe tavă un individ deschis ideii de posesunile demonice, la cea mai prostă decizie din neviață sa. El se va trezi încătușat în corpul unui pierde vară (cînd douăzeci de ani de nepăsare și trăndavile te cam fac imun la orice influență, naturală sau supranaturală), iar tu vei căpăta un tovarăș de drum credincio... o armă puter... vei avea de cine să-ți baji joc cu fledgeare ocazie. Unepic e un joc foarte amuzant, mai ales dacă ai petrecut mai mult timp decât e necesar în față PC-ului sau a televizorului.

**Character**

	level	damage	critical	speed	Features:
Swords:	5	+20	10%	4%	Level: 6
Maces:	3	+10	6%	4%	Critical: 12%
Axes:	4	+25	12%	5%	Health: 310
Clubs:	1	+10	8%	3%	Health Regen: 2000
Bows:	3	+15	13%	3%	Exp. Rate: 300%
Wands:	2	+10	10%	2%	Exp. max: 9375
Constitution:	6				
Armor:	6				
Fire:	2	+9%	2%		Protection:
					Magma: 3
					Projectiles: 3
					Fire: 3
					Frost: 3
					Agility: 3

The status of Possession

- ✓ blue essence 90 / 50
- ✓ piece of status 20 / 20
- great mind scepter 0 / 2
- ✓ coral crown 1 / 1
- ✓ trident 1 / 1
- ✓ kill Red Helmets 5 / 5

Dialogurile sunt înțesate cu aluzii mai mult sau mai puțin discrete la jocurile și filmele mai mult sau mai puțin populare din ultimii, să zicem, 20 de ani și devin din ce în ce mai amuzante în funcție de cât de multe alături cu grămajoara de pixel pe care o ghidăzești prin castel.

Revenind la spiritul prizonier închisoarea ta de carne, să știi că nu e un tip râu și nu-ți poartă ranchiu-nă. Atunci când situația o cere, e bine să ascuți sfaturile sale înțelepte și de bun simț. Sigur că poți lua și tu un pumn de monede din grămadă astă de aur immens și nepăzită. Nu fi copil, umple-ți buzunarul, ia și pentru prietenii, stăpânul castelului nu e atât de imbecil încât să-ți blasfeme fondul lui de pensie. Nu intra în vorbă cu spiritul încătușat în cubul astă mare care seamănă a punct de save. Aa, nu sună lipsitorii în balta astă infestată cu... cu alge, semnul e doar pentru turiști.

### Om bun, deschide portalul...

Asadar, ești prinț într-un castel sinistru alături de un spirit malefic. La un moment dat, devine evident că situația poate fi îmbunătățită, pas cu pas, până în punctul în care nu vei mai fi prins într-un castel sinistru alături de un spirit malefic. Ușor de zis, greu de făcut dacă explorezi castelul ca-n zilele cele bune ale Super





Metroid-ul și nu uită să îți distribui punctele primite la level-up. A, da, Unepic a moștenit de la nen-su

Castlevania, pe lângă satanale respawnable care-ți poartă sămbetele și uneori dumincile, și porția clasică de RPG care ușurează mâcelul. Ascunse prin cutii, prin buzunarele monștrilor sau prin seifurile negustorilor, sunt o droaică de arme magice sau nu (împărțite per categorii, iar fiecare categorie se va dovedi utilă într-o situație sau altă... vă sfătuiesc să atacați șerpii imobili cu suliță sau cu arcul, iar șansele de crit sunt mai mari dacă atacați un inamic cu un pumnal din spate). La fel de ascunse, dar de data aceasta în piepturile făloase ale inamicilor, sunt prețioase puncte de experiență care vestesc Venirea Sfântului Level-Up. Când primiți Vesta Ceas Bună că ati crescut în nivel, căpătați câteva punctuație de skill pe care le veți investi în... știți ceva, mai mult ca sigur că am pus un screenshot cu toate skill-urile pe undevo, n-are rost să vă descriu în cel mai mic detaliu toate atributele și talentele personajului. Pe parcurs, dacă rezolvăți câteva quest-uri, primiți acces la câteva talente legate de magie și la o cădă de vrăjă. Ce mă simt obligat să vă spun și că mecanicile de RPG se potrivește ca o mânăști platforming-ul și ex-



Nu lipsesc niciodată boala, o cădă de nelegături mari căt o jumătate de ecran, despre care am de spus numai de bine, căci odată ce te-ai prins (nu durează foarte mult) cum săabordezi lupta, e foarte ușor să-l învingi. Nu au prea multe tipare de atac și, dacă ești rapid și destul de indemnătit că să nu te murdrești la ochi de căte ori măñinici și inghețăți.

plorări și fac din Unepic o alternativă a nailor de apetit-santă la Castlevanile cele noi ale Nintendo-ul. DS. Mai ales dacă n-aveți chef și înclinație să instalați câteva emulațoare, să vă bucurăți și voi de ele.

foarte posibili să nici nu ajungă să schimbe tactica. Nu am terminat jocul, recunosc, deci e foarte posibil să devină mai inteligenți spre final, dar primul patru sau cinci bozi au fost foarte ușor de bătut. Mai puțin Neuron. Înțelege că Neuron... Totuși, Unepic nu este chiar o plimbăriță prin parc, mal ales după ce ai trecut de jumătate, căci până la bozi, te măñinici săf... monștrii cel obisnuiti. Care sunt mulți, se respawnează (chestiune care incurajează grinding-ul) și sunt cam rău făpă de molatidi și care ne-au obisnuit AAA-urile de succes. Vă sfătuiesc să aveți răbdare și nu să lăriți la beregătă cum li vedeti, ci să le studiați puțin obiceiurile și rutele de patrule. Astfel, puteți profita de tabieturile lor ca să li luati prin surprindere. De exemplu, dacă li atacați din spate, cu un pumnal, șansa să obțineți un critical crește. Design, dacă vă văzut, nu se sfiește să vă urmărească pe scără sau să vă sară în cărcă în cele mai nepotrivite momente, chiar când vă creați protejări finăci erați atât de siguri că nu s-a obosit nimănii să le dea puțină minte artificială. Ce am observat, însă, și că nu-i părăsește „era-nul”, trebuoară pe care sunt sigur că nu trebuie să vă spun cum să o exploatați ca să vă iasă grinding-ul.

Apropos de grinding, cine a jucat la greu Castlevanile cele mai noi (de la GBA încoace) stie că grinding-ul este o componentă importantă a acestui gen de joc, iar dacă vreți să supraviețuiți, ar trebui să vă ocupați puțin și de muisul monștrilor pentru XP, căci Unepic devine destul de dificil spre final și nu strică să fiți ușor supracalificați.



Take that Zeratull! I killed it!! Shai-Hulud is my bitch!  
Well? I don't hear any laughter echoing.



## Detalii

M-am impresionat, ca de fiecare dată, detaliile mănuite, de genul monștrilor care îl halesc înimioarele dătiloare de HP lăsate în urmă de confrății lor mai puțin norocoși. Și lipitorii (sau ilicei vampiri) care îl se culbătesc în Inventar și îl sapă viață încet, dar sigur. Un mic stat: ca să nu încărcați forumurile oficiale cu bug-uri imaginare, când observați că vă scade viața și nu vă preindeți în ruptul capulului cine sau ce anume vă „sapă”, să găsiți nu e un bug. Probabil ați înțotnit într-o canalațiune și v-ați pricopit cu o lipitorie. Deschideți Inventarul, localizați tărâtorarea, dați un clic pe ea și veți trăi feliciții până la... până castați un fireball într-un perete apropiat. De asemenea, Unepic cred că e primul joc cu anumă de RPG în care poți purta atâtea inele căte degete ai. Minus două, adică opt, căci degetele mici sunt rezervate unor activități mai puțin nobile și nu sunt destinate de prețioase și sofisticate ghilium magice. În rest, avem parte de acel du-te/vino (unul îl numesc explorare) absolut delicios din seria Metroid, care m-a facut să scriu trei zile la acest articol; căci de căte ori mă apucam de scris, îmi

aduceam aminte că mai am o zonă de explorat, mai porneam puțin jocul și acolo mă uitau bunul Dumnezeu. Și în al doilea lea cearșaf, când mă hotărăm să-mi fac datoria de student, om sau redactor, după caz, mai descopeream o ușă încuiată... Nu stiu exact când Industria a renunțat la ușile încuiate și la cheile din colțul opus al hărții, dar î-ăș căpățai puțin pe individual care a strivit corola de minuni a lumii de după ușă.

Tot circul nepochic are loc într-un decor simpatic foc, căci din punctul de vedere al graficii, Unepic este o mică operă de artă 2D care poate fi multă multă și bună (grafica nu abundă în efecte speciale și nu îl asaltează sălbatic simțurile) - și ca o călmătură mobilită modest, dar al naibil de confortabilită. Și cu un sistem de iluminare simplu și bestial care ridică atmosfera la puterea a zece. Băi, că face iluminarea în jocul astăzi. Mă topesc de tot când plimb un zippo (neapărat vă trebuie o sură de lumină, ceea ce și normal într-un castel milenar înțesat cu jivine) prin săli întunecate și văd umbrele micilor co-

loane cum joacă pe perete. Nu contează că sunt inconjurat de scheleți, mă simt în siguranță la lumina zippo-ului meu. Atât de mult îmi place iluminarea din Unepic, incât mi-am făcut o datorie să ființă în a primire tortele în întregul castel. Bine, astăzi și faptul că pot vedea unde am explorat temelnic.

Flindă m-a apucat din nou cheful de joc, voi închela laudele aici. Nu sună că este genial, prea des și folosit cuvântul asta, însă pentru un produs Independent, un produs realizat de un singur om (bine, cu puțin ajutor), Unepic este ai naibil de impresionant și dă clasă multor jocuri asemănătoare cu buget mai mare de sase cifre. Costă minimum săpte euro, mai mult dacă vă simțiți dăniți, și vă oferă aproximativ douăzeci de ore de distracție pură old-school. Ce-ți poți dori mai mult? Eu stiu, Unepic 2: Unvisceră.



## VERDICT LEVEL



- imporțat
- grafică
- adrenalină
- elementele RPG
- ocasional, obiectivul nu sună prea clar

### PE SCURT:

Unepic este ai naibil de impresionant și dă clasă multor jocuri asemănătoare cu buget mai mare de sase cifre.

9

### CERINTE MINIME:

Procesor Intel Core i3-2100 sau similar, Oferă unei game.com ON-LINE deosebit de multă

## Cultul Peșterii

**F**apărați ca politicienii și industriașii celor mai importante țări la se cătă influențe, că importanță-i fiecare) se luptă pentru înălțarea internețului, sub pretextul combaterii pirateriei și protejării drepturilor de autor, ar trebui să ne cam pună pe gânduri. Din multe motive, fiindcă, la o adică, este în joc și libertatea virtuală a fiecărui dintre noi, printre care ar aminti posibilitatea de publicare a unei creații proprii, nu neapărat 100% originale, dar nici copiată pas cu pas după vreo licență comercială. Nu vă speriați, nu bară câmpii, cărți mai departe și veți înțelege imediat.

### Viața cu și fără căluș

Jocurile pe calculator, așa cum le știm noi astăzi, au început prin diverse baciuri, unde adolescenții entuziaști, plini de acnee, programau de zor căte un titlu (cum ar fi Prince of Persia, printre altele) și trimiteau demo-ul către un publisher, în speranță că respectivul îl va considera inițiativa viabilă comercial. Cum, nemecum, un singur individ sau o echipă restrânsă puteau fi unicii responsabili pentru un titlu cunoscut pe scară largă, recenzat și mai ales cumpărat de mulți amatorii ai distracției virtuale. Odată cu bugetele umflate și producții pe steroizi, mingea a cam fost răplătită din mână în individual și s-a odihnit multă vreme în birourile corporațiilor din ce în ce mai flamande și dorință să explozeze proaspăta plăjă, pe zi și trece mai bănoasă. În jurul anului 2000, cu foarte mici și rare excepții, care nici măcar nu-mi vin în minte acum, dacă nu lucrai la un joc într-o echipă mai mare, slavete pe planeta culva, nu prea aveai sansă să-ți vezi munca apreciată de milioanele de jucăuși.

Prin boom-ul internețului și fenomenul Web 2.0, World Wide Web a redat această putere în mâinile individului, iar surtele de producții independente apărute mai ales în ultimii cinci-săse ani, unele incomparabil

mai bune și mai apreciate decât cea mai mare parte a titlurilor comerciale, vorbesc de la sine. Ai un joc bun? Vorbește cu Valve și bagă-l pe Steam, că nu te jumăleşc de profit în halul în care o fac alții producători. Vrei engine? Poți cessiona un procent din profit către Epic Games, căpătând acces la puternicul Unreal Engine sau către Valve pentru Source. Ai un proiect promițător? La legătura cu publicațiile online de specialitate, construiește un site de prezentare de unde să primești donații, în schimbul

update-urilor beta și ai versiunii finale pentru o sumă modică și proiectul tău ar putea ajunge... Minecraft! Sau pozează-l la pre-finanțare, pe Desura. Cine știe, dacă stârnești interesul, poate te vei descurca.

Ei bine, dacă ACTA, SOPA sau PIPA ar fi fost în viitoroare din timp, joculețul de față, postat ca freeware prin 2004, ar fi putut fi interzis, banat de pe toate site-urile și cine știe, poate ar fi căzut și canale de distribuție ca Desura odată cu el, în simpla eventualitate în care deti-

Cu gașca în laborator



# Cave Story



ori din punctul de vedere că metroid sau metroidica îl reclamă și oarecum abuziv în ceea ce se referă la conceptul de joc, iar un judecător cretin poate să spere că invadatorul datoră de Eman îl înțelege, ar fi avut grijă să i se temă și pe nemicul Darsuke Amaya (Pixel) de la 3DS, acolo unde este locul oamenilor cu initiativă și independentă, exemplul complet aberrant, neverosimil și forțat de către ar fi doar unul dintr-o serie a posibilităților de abuzare a unei astfel de legături. Culmea, micrul nostru a ajuns între timp și în sfera comercială, drept pentru care va putea bucura de varianțe comerciale, imbusnătățite, atât pe PC, cât și pe DS, 3DS și Wii.

Revenind la oțelile noastre, să vă spun cu despre înțeles și de ce nu regret că am dat banii pe dânsul

## Samus-ul săracului

Ma gândesc că luna asta v-a distrat suficient că îți încântă și te recunoaște și îți Unipec, pagini în care s-au pus probabil destule cuvinte despre tipologia „metroidiana” și cum respectivul se cam încadrează acolo. Așa că am rămas cu misiunea îngrădită de a vă relata despre jocuri similari, dar am găsit gol sacul de comparații și niciun cu „metroid”. N-am ce face în privința asta.

Asadar, Cave Story este un platformer cu elemente de RPG și adventure, precum leveling, questi și pro-

iectarea/utilizarea de obiecte în locuri și momente cheie, care misură liber pînă niveluri bidimensionale interne, mai multe, mai străine felurilor găinăilor cu un arsenal divers. Progresul este înregistrat în traii fixe de save, iar odată ce părăsești un nivel sau folosești stația, monstruleții obișnuiți reapar, lăsând mult loc de grinding celor care să nu le nevoie să-și maximizeze puterea. Pe lîngă obșteia inamică, în ocazia să te afectezi cu o gamă vastă de minibosi

Păi, imagină-ți un soldățel amnezic, care se trezește într-un mic sălcuț de mimigăs (un soi de lepusi) și află că un om de știință malefic îi face de cap cu băstinașii, răpindu-i și încercând să-i transforme în mașini de ucis cu sănge rece, numai bune de asuțit împotriva umanității. Intriga se-negroasă cănd ecuația face loc unei camarade de armă, despre care personalul tău nu-și amintește mai nimic. Însă astăzi de la celelalte ca există și e pe undeva prin zonă.

## De ce ar trebui să vă pese:

Sigur, când te gândești la puizeria de jocuri bidimensionale și în special side-scrollerle (pe care colegul Manus și tare furios, că au încălcat creativitatea unei generații întregi de game designeri), de care poate te-ai saturat, e normal să îi selectezi. Ei bine, băgăți în seamă Cave Story, dacă n-ai făcut-o deja, fiindcă are o di-

dacă ai atins nivelul maxim cu una dintre ele, loviturile incasate îți măncă, pe lângă sănătate, din xp-ul armei echipate și te poți trezi foarte ușor cu un downgrade dacă faci pe bezeznicul cu al nostru Cave Story. Ca să nu mai zic că nu toate au muniție infinită și trebuie dozată cu grijă.

Apoi, mai e grafica drăgușă, Miyazakanan (dacă ați văzut Sprinted Away sau Totoro, veți găsi puncte comune), retușată pentru versiunea de Steam cu plus în coadă, care a declanșat chiar o manie printre butonaci jocului. Într-un fel, mic și drăguț, Cave Story a atins statul de mini-cult, de unde și interesul pentru portarea pe Wii și (3)DS, fiindcă cu propriile adăugiri. Nu are săracul mai mult de zece ore (cred că poate fi terminat mult mai repede, în realitate), dar să nu vă mirați dacă vă trezii că-l butonați la treia oară, pentru a obține unul din cele tot atâtea finaluri posibile și să vă da rotunzi pe nivelurile de dificultate mai drăcoase. Puteți butona gratuit varianta inițială accesând [www.cavestory.org](http://www.cavestory.org) (nu urtați să descrepați și traducere în engleză), însă vă spun că vananta + (10 euro pe Steam) arată mai bine și are o dinamică mult mai bună, la de 60 de cadre pe secundă. În plus, puteți să-l jucăți cu grafica veche și sunet remasterat sau învers, chiar complet old school sau pe „filmul” nou.

Caleb



namică de joc excelentă, mica poveste, deși nu este o capodoperă, îi face treabă și te înține în priză, monstruleții cer niscai tactici și găsirea armelor potrivite, iar luptele cu boșii sunt chiar reziste și destul de provocatoare. Mai e și sistemul de leveling, unde partea originală este că nu personajul, ci armele fac level-up. Prin asta, devin evidență mai puternice, dar își modifică totodată proprietățile și deschid noi oportunități strategice. și level-ul nu este permanent. Chiar

## VERDICT LEVEL

- gameplay-ul se „âmâne” deosebit de bun
- muzica e drăguță
- sistemul de leveling și hainele cu bejii
- scurtă (dar reîncărcabil)
- stilul grafic e un plus
- povestea nu e mare înțelnică, deși te înține semănător

### PE SCORI

O inițiere de Metroid, cu suficiență înzestrată să stie pe proprietatea plăcute, genul play-sit și către învețării care să te înțeleagă și înțeleagă cărora vor urca prin jocul astăzi înaintea își face bani.

Gén Prodător Distributor  
Oferări [www.cavestory.org](http://www.cavestory.org) ON-LINE

GEN: MINIM: PROIECTOR: MECANIC: AL VIDEO (4 MB)

### ALTERNATIVĂ: UNPEC

Dacă nu vă deje recunoscute cu el, AM, și îl căutați, pentru urmăriți de jocuri de fantană, genul play-sit și către învețării care să te înțeleagă și înțeleagă cărora vor urca prin jocul astăzi înaintea își face bani.

8

# To the Moon

## Inception, Memento și Eternal Sunshine

„Și... ce e așa special la acest client?”, „E nebun.”, „În ce sens?”, „Ultima lui dorință este ca soția să-l fi murit acum douăzeci și cea de ani.”, „Cum? Contractul par că stipulează clar că nu luăm în considerare cazuri de gen.”, „Acest client este în afara contractului, este un bun prieten al Domnului D., care m-a rugat personal să mă ocup de caz.”, „Domnul D. h? Prieten sau nu, tot mi se pare deplasat.” Colțuri și fragmente ale unei case dărâpnințate pătuieau fi zârtire printre crengile stufoase ale pililor. Linijeau îi ajuta pe amândoi să căntăreasă situația, Watts find clar în dezvălujăt, „Oricum, sănsele de a reușii în cazul unuim nebun sunt foarte mici!”, „Aici cu atât mai mult”, reprimă rapid Eva noua încercare de dialog. Cioicinări atenții în ușă masivă de lemn care trăda o perioadă apusă, opulentă, „Cine e?”, „Dr. Rosalene și Dr. Watts, venim din partea Domnului...”, „Ce vreți de la mine, chiar nu mă puteți lăsa în pace, vreau să-mi petrec ultimele clipe alături de soția mea!”, Hal să mergem Eva, e mai bine așa.”, „Lasă-mă să încerc ceva.” Spuse în soaptă, apoi tare, „Memento!”, Un minut greu trecu, sfîșiat de buzzul de ușă deschisă. Miroșuri apăsătoare le îneță căile respiratorii. Eva părea că și-a drumeat, undeva la etaj, într-unul din dormitoare, în față unui pat mare din mijlocul cărula un bâtrânel sfrift, mai mult prin antiteză,

îi privea cu ochii gol. „Neil, instalează te rog căt mai repede.” Bâtrânelul ridică mâna spre Eva, iar doctoriță se aproape, „Te rog! Salvează-mă viață!”, O să fac tot ce-mi stă-n putere, îi răspunse, în timp ce pregătea un Intravenous. „Dr. Watts? „Sună gală!” Acul subțire străpungea piele, iar narcoticul schimbă recipientele. Pentru scurt timp, bâtrânelul par că reveni la viață. Își roti ochii prin încăpere și începu să strige: „Ce cauțu tu aici?”, și privind către un scaun gol din stânga patului: „Al venit să-mi spui alte minciuni?”

Mintea lui Watts reevalua în continuu. Începu să rătăcească prin încăpere, același cuvânt era scris obisnuit pe pereți doar pentru a fi mai apoi, la fel de obosiv, măzgălit, în încercarea de a-ți ascunde. Prin compunere întiu în Memento. Când Eva își întoarse față către el, încercă să o la rost. Ochi ei, mai triste ca niciodată, îl opriu și, bâtrânelul deje adormise, „Intrăm”! Eva dăd cap. Își crăpă căptile și, închinând ochii, făcă primul salt, în memoria imediată. Bâtrânelul vorbea cu o persoană imaginată, în timp ce pregătea masa pentru doi. Dr. Rosalene abia dacă mai respiră. Watts înțelegea din ce în ce mai mult și începu să căute portaluri către straturile mai adânci ale memoriei. O fotografie, o carte îndrăgită, o cruciulișă, „Sunt gata”, spuse. Dar mintea Evei era în altă parte și Neil o salvă. Acum erau în biroul unui psiholog, „Spune-mi odată ce-e-n nerigulă cu mine?”, „După ce mama a intrat în comă, ai refuzat să trezi mai departe, totul a devenit despre ea și singurul lucru care mai avea importanță pentru tine era să o aduci înapoi. În cel 7 ani de comă, ai devenit din ce în ce mai absent, din ce în ce mai rupt de realitate și o luceală din ce în ce mai mult. În momentul în care a murit, o parte din tine a refuzat adevarul, iar mintea ta a creat un alt tu. Acea personalitate o imaginează pe mama trezită din comă și-i trăiește viață în timp ce tu nu mai ai putere să lupti. Pierzi teren.” Watts deja găsește suficiente alte obiecte/amintiri pentru un nou salt. „Stă cine-i vorbea bâtrânelui, dar nu avea puterea să ridică ochii să o privească... Sub hipnoză am încercat să fixez căt mai bine un cuvânt cheie care să te ajute să-l combăti pe celălalt tu. O să setezi un robot să te sune și să-ți spună cuvântul la fiecare 3 ore.” Alt salt...



## Poveste. Nuvelă vizuală. Suflet.

To the Moon vă prezintă cea mai frumoasă minte prin care doctorii Eva Rosalene și Neil Watts s-au plimbat. O poveste mult mai bine scrisă și mai frumoasă decât ce am încercat eu mai sus. Am ales această introducere, căci nu are nicio legătură cu jocul, pentru a nu vă dezvalui nimic, dar, în același timp, pentru a vă atrage în atmosferă și idee. În joc, Eva și Neil sunt angajați și rugați să îndeplinească visele celor care au ajuns în pragul morții. El însăză cu ajutorul unor aparate în mintea clientilor și încercă să atingă amintirile cele mai vărstnice. Odată ajunși acolo, de obicei în zona adolescentel, încep să le reconstruască viața spre visul pe care l-au cerut. Le oferă astfel un scurt moment de implinire în momentul în care se trezesc. Le dă sansa să moară împăcată.

Dacă v-a plăcut ideile din spațele filmelor Inception, Memento și Eternal Sunshine of the Spotless Mind și nu vă deranjează să jucăti un joc în care tot ce trebuie să faceți este să dați clicuri pentru a derula povestea, atunci găsește că îl imposibil să nu vă place înlătă. M-am luptat să pun titlu într-review-urile mele, nu le îndie, dar acum, că-l am terminat, refuz să-l dau o notă. Impresie, storyline și muzică – 10. Grafică și gameplay, neimportant.

## VERDICT LEVEL



- jocuri
- muzica
- un pic de aventură
- poartă unu pene pește joc
- poartă altă pene urât

### PE SCURT:

„Într-o lume liniștită și urătoare există unul joc din 2011.” @ GameSpot  
„To the Moon este un joc minunat. Cel mai bun joc pe care l-am jucat anul acesta.” @ IndiePapersTheGamer

de la 100% Producător

### CERINȚE MINIME:

### ALTERNATIVA

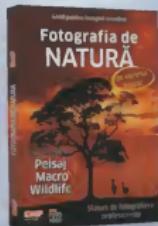
„O carte boala.”

# Cele mai recente apariții din COLECȚIA

**CHIP**  
KOMPAKT

EDIȚIE LIMITATĂ

acum la numai **24<sup>98</sup>** lei/bucată



## FOTOGRAFIA DE NATURĂ PE ÎNTELESUL TUTUROR

Stăru de fotografie oferite de profesioniști din domeniu:  
peisaj, macro, wildlife.



## ÎNVĂȚAȚI DE LA PROFESIONIȘTI FANTASY ART

Fantasy Art este un ghid care nu trebuie să lipsească din biblioteca oricărui împălinit de artă care dorește să învețe să creeze personaje și peisaje fantastice!



## INDESIGN

ÎNVĂȚAȚI CU PROFESIONIȘTI  
INDESIGN



## CREATIVITATE IN EDITAREA FOTO

Ghidul va ajuta să rețină portofelele în mod surprinzător, într-o selecție de trucuri și tehnici de imagine ușor de aplicat.



## HTML5: GHIDUL ÎNCEPĂTORULUI

Faceți primit portret, cu ajutorul acestui ghid, în tehnologia care va marca viitorul web-ului.



## FOTOGRAFIA DE PORTRET

Această carte va ajuta să obțineți fotografii de portret mai bune în studio sau în aer liber.



## TEME FORMIDABILE DE WORDPRESS

Aflați cum să creați și să vă vordești teme de WordPress cu profit maxim.



## 10 DESTINAȚII FOTOGRAFICE DIN ROMÂNIA

Mihai Moceanu vă oferă slături foto, ilustrații cu imagini din zeci de zone petrecute ale României

## FOTOGRAFIA ALB-NEGRU

Această carte vă oferă sfaturi de tehnici și călătorie a fotografilor monochrome.

## ÎNVĂȚAȚI CU PROFESIONIȘTI INDESIGN

Vă descoară ghiduri profesioniste de folosire a uneltele din InDesign, surse de inspirație și o serie de tehnici profesionale.



## Photoshop 250 SFATURI DE EDITARE FOTO

Acesta carte cuprinde peste 250 de sfaturi practice pentru editarea foto.



## FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICĂ SÌ COMPOZIȚIE

Ghidul ilustrează și explica cele mai importante reguli de compoziție, oferind sfaturi tehnice profesionale.



## CHIP KOMPAKT

Microsoft Office 2010  
TIPS & TRICKS  
EXCEL  
WORD  
POWERPOINT  
OUTLOOK  
PUBLISHER  
ACCESS



## PHOTOSHOP CS5

Ghidul acoperă cele mai importante aspecte ale editării și renșină foto digitale cu ajutorul Adobe Photoshop CS5.



## CHIP KOMPAKT

RAPID, STABIL SÌ SIGUR  
WINDOWS 7  
TIPURI SÌ FORMA DE COMPUNEREA



## 500 DE SFATURI DE FOTOGRAFIE

Carte care acoperă cele mai interesante teme din ceea ce privin diversele subiecte ale fotografiilor digitale.

PRINCIPII DE WEB  
DESIGN ATRACTIV

Utile descrevă  
detaliile și  
transformă cunoștințe  
în designer incisiv!

## 250 SFATURI DE EDITARE FOTO

Acesta carte cuprinde  
peste 250 de sfaturi  
practice pentru editarea  
foto.

## FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICĂ SÌ COMPOZIȚIE

Ghidul ilustrează și explica  
cele mai importante reguli  
de compoziție, oferind  
sfaturi tehnice profesionale.

## OFFICE 2010

Acesta carte cuprinde  
peste 200 de sfaturi  
practice pentru sursa  
Microsoft Office 2010

## PHOTOSHOP CS5

Ghidul acoperă cele  
mai importante aspecte  
ale editării și  
renșină foto digitale  
cu ajutorul Adobe  
Photoshop CS5.

## WINDOWS 7

Carte care acoperă  
sfaturi de configurație  
și optimizare pentru  
sistemele de operare  
Windows 7.

Cările pot fi comandate online pe [www\(chip.ro/librarie](http://www(chip.ro/librarie)) sau pot fi achiziționate în librăriile din toată țara,

precum și în rețelele de magazine



## COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cările dorite!

Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicații disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil. Întrați în librărie de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR.

După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosiți camera aparatului, să încadrăți patratul alăturat cu codul QR, să dați clic, iar aplicația vă va redirecționa prin intermediul browserului mobil la pagina dorâtă.

**SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!**

**Aplicații gratuite:** Neorader, Barcode, ScanLife – iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuarkMark – Android; ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro – BlackBerry; QR Reader, BeeTagg, Neorader – Windows Phone 7; Upode – Symbian

Scanați codul de mai jos



Grau Strategic Space Defense Producător: iNtech Games Online preț: 100 lei disponibil pe [spacebattles.com](http://spacebattles.com)

# GRATUITOUB SPACE BATTLES

## Bătălii spațiale (mai puțin) gratuite

**C**a să explice frumos cum se joacă acest joc, trebuie să vă povestesc un pic din cartea Jocul lui Ender a maestrului Orson Scott Card. În care, cățiva copii, excepționali din toate punctele de vedere, sunt antrenați pentru a deveni piloți de nave spațiale. Acest antrenament nu era unul axat, aşa cum ne-am putea imagina la prima vedere, pe domenii ca... traș la întări, simulare, acuitate, reacții, ci era unul care cuprindeau mult mai multe domenii. De la teste de perspicacitate și jocuri pe calculator (care scrișă în 1985, înaintea vremurilor ei), până la aderevătatea lecțiilor de strategie și planificare militară. Ideea cărtii este că, odată ce ai trimis o flotă la luptă, să zicem... printr-o gaură de vierme, la mijloc de ani lumină, poți să-ji iezi gândul să le mai dai ordine, pentru că informația nu poate fi transmisă în același mod și, chiar dacă ar străbate spațiul cu viteza lumini (cum cred că se și întâmplă), i-ar lăsa aceiași mijloc de ani pentru a ajunge navelor din urmă (ce eminescian). Deci, ar fi bine să trimiti în luptă oamenii extraordinarii ca piloți, dar în același timp și forțe inteligenți, cuiții, calmi și aşa mai departe, dacă vrei să fi sigur că o vor scoate la capăt

în orice situație. GratuitoUB merge pe aceeași idee, singura diferență fiind faptul că piloții tăi sunt proști de bubui, așa că ai face bine să le dai ordine clară dacă vrei să o scoți la capăt. Odată trimisă la luptă, flota nu mai poate fi ajutată sau manipulată în niciun fel și tot ce poți să faci este să previnzi focul de artificii și să speră că ce ai trimis, plus ordinele tale, vor face diferență.

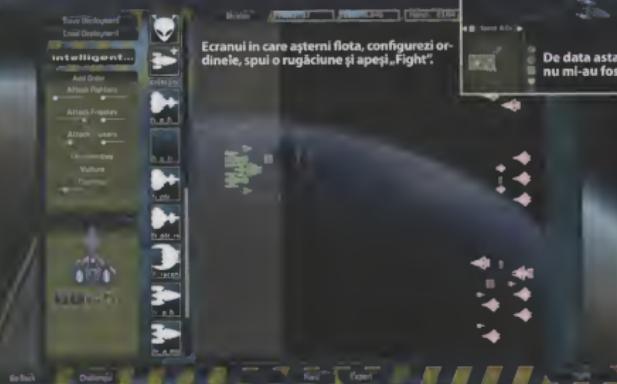
Inainte de bătălie, ai acces la tot. Poți să-ți alegi numărul și tipul de nave care să plece în luptă (mică, mediu sau mare – fighter, frigate sau cruciere – sau, pe românește: de vânătoare, fregate sau curiasate), dar și cu ce module să fie eletate. Astfel poți merge pe un curasat cu o armură incredibil de greu de penetrat, dar cu putere de foc mai mică și cîteva nave lărgiș încet pentru susținere sau, din contră, pe curiasate cu

putere de foc infernală, dar oarecum mai fragile. Sau, mai târziu, când începi să înțelegi cum merg lucrurile, pe nave specializate, aproape imbatabile în grup. Sau pe ideea de rot, adică 100 de nave mici împotriva unor gigantă prea lenji pentru a le veni de hac, și aşa mai departe.

In scurt timp, ajungi să găndești zeci de strategii în același timp, pentru că fiecare modul care poate fi pus în naiv și te va părea interesant în felul lui. Să zicem de exemplu că-ți plac rachetele (în detrimentul laserelor sau plasmelor). În momentul în care alegi un tip de lansator, trebuie să îl cont de vreo 10 caracteristici. Intervalul de timp dintre lansări. Așa m-am picălit eu cu unele care aveau un damage nesimțit, dar trageau o dată pe an. Viteza cu care se deplasează, în funcție de ce nave vrei să



Ecranul în care așterni flota, configuri ordinele, spui o rugăciune și apești „Fight”.



nimerită. De obicei, navele mai rapide nu pot fi atinse/nimerite/ajunse decât cu tunuri sau rachete de mare viteză. De puterea de penetrare a scutului sau a armurii, de distanță maximă la care pot lovi, dacă au sau nu momeni (decoys) și, nu în ultimul rând, de cost, putere consumată, echipaj necesar și greutate. Jocul te invita să termini o misiune cu o cheltuială cât mai mică și este o adevarată plăcere să cauți o soluție mai ieftină. Așa cum am spus și mai sus, în Iimp, ajungi să simți soluțiile. De exemplu, împotriva a trei curiasate dotate cu plasmă, adică unele din cele mai puternice arme din joc, dar cu o viteză de urmărire (țintire) mică, mai bine trimiți o escadrilă de nave de vânătoare foarte rapide și implicit foarte greu de nimerit, care mai au și posibilitatea de a

**Desi au foarte multe sloturi pentru module, intotdeauna am gasit aceste nave cam fragile. Ca sa vezi cat de multi conteaza aspectul in mintea noastră.**

Harta primei campanii, ce e mai greu urmează să vină.

**Modular**

Weapons Defense Engines Other All

Name	Type	Description
Gun Turret	Defense	Medium range gun turrets.
Missile Launcher	Attack	Fast missile launcher.
Shield Generator	Defense	Medium range shield generator.
Energy Core	Power	Central power source.
Hyperdrive	Engines	High speed hyperdrive.
Scrambler	Defense	Medium range scrambler.
Deflector	Defense	Medium range deflector.
Thruster	Engines	Medium range thruster.
Scanner	Other	Medium range scanner.

**Ship Summary**

Ship Name: c tank BB  
Current Status: Functional  
Power Produced: 500  
Max Speed: 0.05  
Maneuver Speed: 0.05

Chassis: Change Load Save

**Fast Missile Launcher**

The largest problem with missiles is the danger of being intercepted before they reach the target, hence this fast moving system was developed.

Fast missiles require a certain amount of time to intercept targets over long distances, although with sensor projection, the projectiles itself may be able to travel longer.

Weight	Tracking Speed
10.00	0.90
1.00	0.80
0.10	0.70

Power Consumed: 4.00 Min Range: 270.00

Damage: 30.00 Has Decay: Yes

Missile Penetration: 10.00

Ammo Penetration: 42.00

de a răzbi, chiar fără a ne atinge de celelalte două niveluri de dificultate care ne roagă să debarasăm cu același buget flote mult mai mari, și să ajungem la un moment dat ca geniu în construire a navelor să nu mai fie suficient, să că o să ne îndreptăm atenția asupra ordinelor. M-am bucurat că un copil cind am realizat că pot să crez o fregată foarte rapidă cu rază mare de atac pe care să o pun să se miște în continuu și să stea la distanță față de celelalte nave, o distanță care să-l permită totuși să-și folosească armele. Parcă luate pe nepregătite, curasatele au căzut până la urmă, măciună incet și enervant, de o fregată care se comportă ca un satelit. Apoi am descoperit că pot să dă ordine ca: stai în formăție, atacă pe cel

strategie de care să spuneam, gen ro! Deși nu pare, acele 30 de muște au toate sănsele să câștige bătălie dacă navele mari ale inamicului nu au arme specializate la bord.

care face cel mai mult damage, atacă în cooperativă, concentrează-te pe un anumit tip de navă, retrage-te când ești lovit și încă multe altele. și iar m-am aprins ca un copil nebun.

După ce te plăcisești sau, și tu eu, termini toate misiunile propuse de producători, poți oricând încerca și ideile comunității. De multe ori, mult mai dificile și interesante. Adevărate puzzle-uri. Sau, dacă-ți plac povestile, mai poți da 10 euro pe 3 campanii în care nu doar studiaz pe cine ataci; trimiți ce crezi că o să meangă la luptă și sper că va fi victoria. După care reieș. Aici trebuie să cuceresci întregi galaxii, să îți cont de căpățâți, bani și echipaj și să îți cu dinții de toate sistemele pe care ai pus mână. Așa cum bine spune și jocul la începutul primei campanii, „simulația s-a terminat, bine ai venit în lumea reală”. O lume însă, aşa cum repeade am aflat, parcă prea reală pentru jucătorul obișnuit să stea în fundul de fotoliu cu mouse-ul în mână. Duritatea acestui mod de joc vine din faptul că nu poți salva (salvează el cînd dai exit și atât). Lucru pentru care, deși mi-am plăcut misiunile inițiale, iar eu sunt un jucător destul de hardcore, clar nu eram pregătit. Pe lângă lipsa posibilității de a salva (de a trăi într-un fel, pentru că, de fiecare dată când ceva nu ar merge, am revenit și am trimis în luptă ce trebuie), producătorii au pus pe harta galaxiilor și unele din cele mai aprigie flote. De o diversitate înforțătoare. Nu exagerez, mi-a luat o săptămână, seară de seară căte două-trei ore, în care am tot învățat din greșeli, până m-am umrit și jocul și-a dat drumul. Nici micăr să-l înveț pe dinarafă nu

**Strategia de care să spuneam, gen ro!**

Deși nu pare, acele 30 de muște au toate sănsele să câștige bătălie dacă navele mari ale inamicului nu au arme specializate la bord.

Tot avansând, deși putem pierde și nopti la aceeași misiune încercând variante mai inteligente și mai lefține



Am uitat să vă spun că acest joc arată senzațional. Un balet la care te uită cu drag.



poti, pentru că fiolete își dau random de fiecare dată când repornesci o campanie. Așa se face că am invățat să fiu cel mai precată om din lume, trimiteam nave în recunoaștere, apoi unele leftine, dar foarte versatile, care să-mi spună cam tot ce au în dotare flotele lor, le retrageam dacă mai erau în viață, apoi trimiteam exact ce trebule (sau, mai bine spus, exact ce credeam și speram eu că trebuie) pentru a câștiga bătălia cu minim de resurse. Resurse foarte importante pentru că fiecare sistem îți dă x valoare din ce producă, piloți sau echipaj, per tur. Dar nu s-au oprit aici, campania este făcută de un geniu malefic. Exact când ajungi să te crezi mare și tare, încep represaliile, ceea ce îți va dezbină flota, pentru că foarte rar va exista un singur loc pe unde pot veni după tine. Sistemele au între ele glăuri de vîrme, singurul mod de deplasare între ele, accesibile oricui. Cum necum – construind mai multe nave – am ajuns iarăși să-l înțesesc, să ţin un front, dar am aflat cu stuupoare că flota are și

cheftuielui de întreținere și că, dacă mai construiesc mult, voi ajunge pe minus. Moment în care am realizat că e important să cucerez mai mult pentru a avea mai multe resurse, dar cu căt o faceam, cu atât îmi subținea rândurile, pentru că fabriile în care puteam construi nave erau rare, iar noile durabile trebuiau să apară din ce în ce mai multe. Fiecare sistem a devenit important în felul lui. Uneori pentru că aveau anomalii care nu permiteau trecrea anumitor tipuri de nave, ceea ce-mi permitea să fiu pregătit în acel loc, pentru că săm în mare cam cu ce o să vină înamicul peste mine, atele pentru că aveam nevoie de fabricile sau de banii lor și, în sfârșit, cele mai importante, nodurile strategice. Am reușit să cucerez, după vreo 50 de restarturi, jumătate din galaxia propusă, dar chiar și acum sună stresat la maximum, iar înamicul vine peste mine cu flote din ce în ce mai mari și mai variate. Nu pot să nu recomand această nebunie, dar vă previn, dificultatea este înforțătoare și trebuie să aveți o răbdare și-o voință de fier. Răsplătită din plin, ce-i drept.

Jocul are și două mari minusuri. Este scump. 20 de euro pachetul de bază, fără campanii, doar misuni și comunitate. Un preț pe care eu, deși îl urmăresc de mult timp, am refuzat să-l plătesc. Astăzi până când Humble Indie Bundle #4 l-a inclus între alte 6 indie-uri, creând ast-

fel un pachet de nerefuzat. și doi, interfață. Îmi este cu neputință să înțeleag cum un joc cu un gameplay dus la perfecție – tine cont și de lungimea navelor, inertie, greutate, viteze compuse, dar de ce nu tine cont – poate să alăbă o interfață atât de ingrozitoare. De la lucruri mărunte ca identificarea greoaiele a numelor navelor, până la aletele care te fac să-ți smulgă părul din cap – imposibilitatea revenirii asupra unei dezechilibre în bunăția spre care ai trimis niște nave. și astăzi o am întâlnit pe ture. Bineînțeles, cu timpul, te vei obișnuia și cu aceste aberații, dar în principiu interfața este singura care oprește acest joc din a deveni extraordinar.



## Kingdom Rush

[www.armorgames.com/play/12141/kingdom-rush](http://www.armorgames.com/play/12141/kingdom-rush)



D e fiecare dată când un joc nou aterizează pe prima poziție în topul Kongregate, știi că-i rost de sărbătoare. De obicei, aceste jocuri provoacă multă vâlăvă în jurul comunității imense de aici și, implicit, notele lor încep să scădă. În 2-4 săptămâni, zece de mii de oameni le joacă și-și dau cu părere. KR e primul care, îndată ajuns pe prima poziție, a rămas acolo

fără drept de apel. Inițial mi-am spus: „alt tower defence?” și l-am pomit plăcînt. 3 ore mai târziu... KR nu inovează prea mult, cea mai interesantă „nouă” idee a titlului fiind posibilitatea de a angaja mercenari, dar și de a construi căzârnă care produc soldați. Unitățile care pot fi poziționate convenabil pentru a ține în loc și chiar omorii monștrii care încearcă să treacă. Dar nici nu trebuie să inoveze prea mult pentru că restul jocului e perfect. Cu o dificultate ridicată, o varietate de inamici și ceva nou introdus cu fiecare misiune, reușește să nu plăcăsească niciodată. În plus, arborii de abilități pot fi resetați fără cost, ceea ce te permite să te rearanjezi în caz de nevoie.

## Musaic Box

[www.elite-games.net/games/4870/musaic-box.html](http://www.elite-games.net/games/4870/musaic-box.html)

C e întâmplă când combini adventure-ul cu muzica? Se întâmplă Musaic Box, în care, dacă vrei să treci mai departe, trebuie să găsești bucăți de partitura pe care să le reproduc cu ajutorul unei cutii muzicale. Partea adventure e simplistă și mai puțin importantă, deși căutări prin camerile propuse te poate și sărunde. Partea muzicală e cea interesantă. Cutia nu te lasă să ascultă decât un instrument al melodiei, după care te roagă să potrivesc piesele date pentru a întregi cântecul. Poți asculta oricecătre dintr-o piesă, dar și reasculta instrumentul de bază. Interesant este că celelalte instrumente nu cântă niciodată sincron, multe ai impresia că nici nu sună în ritm cu cel inițial. Să totuști, la sfârșit, iese ce trebuie. Te poți ajuta și de logică pentru a termina, pentru că multe din piese nu se potrivește decât în anumite locuri. În timp ce colțurile nu trebuie să se repepe pe verticală – un instrument nu poate cânta două cântece în același timp. Nu contează însă cum alegi să treci mai departe, de fapt nici nu trebuie să treci pentru a te distra, pur și simplu te bucuri că poți să faci mixuri la tobă, vioară, trompetă, trombon și încă.

Frumoase instrumente, frumoasă muzică.



## William and Sly 2

[www.kongregate.com/games/Kajenx/william-and-sly-2](http://www.kongregate.com/games/Kajenx/william-and-sly-2)

V reți să știi că mai durează până ajungem să jucăm 2D-uri gen Donkey Kong direct din browser? Zero timp. Pentru că, cel puțin din punct de vedere vizual, WandS2 este deja acolo. Cred că puteți aprecia ușor frumusețea jocului chiar și din poza anexată, dar să-l veți în mișcare, e o splendoare. Dacă ar fi fost numai grafica și trilurile păsărilor de el, tot ar fi fost considerat interesant, dar nu. Titlul să-l dovedă și un platformer valoros, cu accent pus pe adventure, în care tu, o vulpe, strângi bucați dintr-un jumal furat și ascuns de gnomi în pădure. Pădure în care mai găsești și altare (ce-o fi cu vulpile și altarele) la care te poți ruga pentru ca zeii să te ajute. și te ajută, dar contra-cost. Un preț plătit cu minte și răbdare pentru că rar și se spune aici ce trebuie să faci mai departe. și că tot veni vorba, unde naiba ori fi ultimele ciuperci...



## Nanaca-Crash

[www.geocities.jp/fledoce/nanaca-crash.html](http://www.geocities.jp/fledoce/nanaca-crash.html)

U nul dintre cele mai duse genuri de minijoc, ce depare am ajuns dacă putem vorbi și despre așa ceva, îmi pare tossing-ul, în traducere liberă aruncarea. De la tauri care se lancează din corziile ringului de box și îopalie pe urșuleți de jelu, la aruncarea pingvinului, toate sunt mari producătoare de wtf, de răsete, dacă-ți place secul și mari mâncătoare de lîmp când te-ai prins în horă și propriile tăi recorduri trebuie să cădă. În cazul meu, niciunul nu m-a prins prea tare, nu vedeam sensul, dar astă doar până am descoperit N.C. În care o fată pe bicicletă îbezbește un râñar pe care nu poate să-l sulfere (forță și unghiu! ni-l alegem noi) și-l aruncă-n aer peste multe, în cadrul vrei să cădă peste alte fete, majoritatea delă de neputință, care î-l vor lovi și-i vor mai da înăvant. Nu vrei să cădă pe băieți și nici pe o donășoară, care î-l salvează, pentru că-l iubește. Ca să mărești distanța de aruncare, mai poți, când crezi că e cazul, să te teleportezi și să-l mai lovesti cu bicicleta. Jocul e de un random sămpesc, iar situațile de un WTF mai mare decât literale. Nu înțeleg nimic, dar cu toate astea, de fiecare dată căd il pomesc, nu pot să mă opresc până nu-mi bat recordul.

Nanu nanu

# STARBASE ORION

**A**cum muuuultă vreme, am scris despre primul meu joc pe consola. Deși probabil că ar fi trebuit să-mi notez undeva pe corp cu litere de sângie ce și când era, nu am făcut-o. Așa că am uitat. Ce mai său bine este că am avut o atitudine foarte sceptică legată de console. În minte lucrul asta pentru că multă vreme am avut problema asta. Dar între timp a trecut, căci tare multe din jocurile de pe consola sunt faine și își merită banul.

Acum este momentul să scriu primul meu joc pentru o alt fel de consolă. Una care nu a beneficiat de atenție din partea noastră deși este de multă vreme pe piață

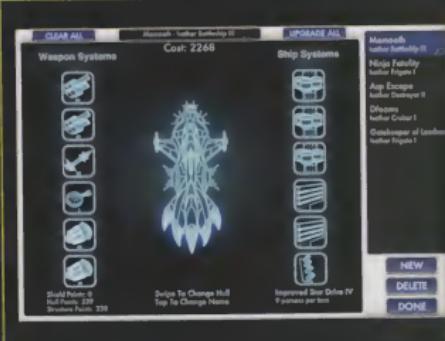
și foarte mulți oameni o folosesc. Vorbesc despre iPad-ul celor de la Apple. Deși numele de consolă este impropiu pentru eu, fiind o tabletă în totă regula, nu pot să spun jocuri pentru tabletă, așa că în această categorie nouă înființată voi vorbi despre iPad ca despre o consolă de jocuri.

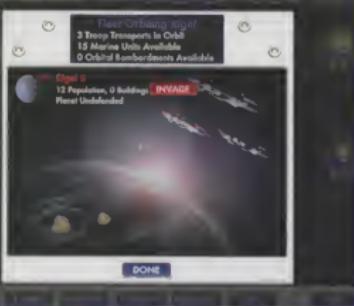
Jocurile pentru iPad sunt toate un nou fel de provocare pentru jucători, pentru că sistemul de control este mult diferit față de cel arhaic al jocurilor pe calculator, cu mouse și tastatură, sau cel al consolelor consacrate, cu gamepad. Să atingi cu degetul pe ecran este ceea ce total și cu totul altceva.

## Să te la Gaia!

Acum un mileniu, prin 1993, a fost lansat primul Master of Orion. Un joc de expansiune galactică ce a lansat un nou gen de TBS. Micromanagement la sănge, lupte în spațiu cu rase incisice la rândul lor în cursă intergalactică, expansiune nestăvălită în spațiul cosmic... Era ceva cu totul și cu totul nou.

După primul Master of Orion, au urmat și părțile doi, trei și patru, urmate de miliarde de clone, iar acum, prima versiune pentru iPad, care este la fel de faină. Dar are o mare problemă. Creează dependență și catedoală te prende dimineața cu tabletă în brațe.





Starbase Orion nu este o portare de doi lei a unui joc dea existent. Este un joc nou-nouă creat special pentru iPad și care se folosește din plin de avantajele unui ecran multi touch. Nu va fi foarte atrăgător pentru cineva care căută o grafică de mileniu triei sau animații de mentă, dar farmecul jocului nu stă în miracolele tehnologiei actuale, ci în gândirea ta de strateg. În capacitatea ta de a găsi echilibrul perfect între dezvoltarea științifică și militară, între expansiunea nezugătă și dezvoltarea coloniilor de jințe sub papuc.

După ce la începutul fiecărui joc alegi o rasă ce se potrivește cu stilul tău de joc, mărimea unei hărți, numărul de inamici și dificultatea jocului, toată lumea se găsește în același loc. Stăpânui unul sistem solar de trei planete, iar acum începe show-ul. După ce primul joc



va fi mai mult ca sigur unul jucat pe easy contra unui singur adversar (pe care îl vei nimici în doar timp și tră mîscără), va creaște o creuză în tine și vei alege o hărță mai mare, cu mai multă adversitate și dificultate pe mîsură. Așa cum jocul este făcut să fie jucat. Vezi începe să simți stresul concurenței, ai lipsel banilor, iar greutatea alegerilor pe care va trebui să le faci va atârni pe oare că degetul tău.

Primi pași pe care îl vei face vor fi cei de explorare a sistemelor imediat înconjurațioare, pentru a căuta planete destinate de colonizare, cu condiții bune de trai sau măcar cu multe resurse de explorat. Ce vei descoperi foarte repede este că universul nu este plin de planete asemănătoare cu Pământul. Majoritatea sunt mici planete aride, toxice, fără mare potențial energetic, dar pentru început trebuie să te mulțumești cu puțin. Căci nu te poți extinde în spațiu prea departe de sistemul tău solar. Navele au un număr limitat de parcurgeri pe care îl pot parcurge fără să se întoarcă la bază alimentă. Așa că vei avea nevoie să te bucuri de cea mai bună pentru dări mai ales una care să te aducă spre partea laterală a

blochezi în margine.  
Încet-înceț, învejă noi tehnologii ce îți vor permite să renunți la partea din populație ce se ocupă cu aratul și îi vei transforma în oameni de știință care vor exploata la maximum resursele aflate la dispozitie. Tot încetul în ceea ce îți vei construi și o flotă de nave de luptă, rugăndu-te la Manitu ca civilizația ta adversă să nu fie puternică militaristică. Aleșandru că



despre cum poți terraforma planetele pe care le controlăzi, căci toate aceste lucruri merită să le descoperi de unul singur. Fiecare descoperire științifică îți va face iniția să pompeze noi valuri de sânge proaspăt în colonialele tăie, devenind cel mai mare din marcarea universului.

Dacă ai un iPad, iar TBS-urile sunt printre jocurile pe care le joci cu plăcere, nu trebuie să ratezi acest joc. Mai ales că nu este deloc scump. Marele avantaj al jocurilor de pe iPad este că prețurile lor sunt o zece din prețurile jocurilor de pe PC sau console. Căteodată chiar și mai puțin.

Gen TBS Productor Chamele Software  
Distribuidor iTunes  
ON-LINE [chameleow.com/starbaseonion](http://chameleow.com/starbaseonion)



# HALF-LIFE OPPOSING FORCE

BLUE SHIFT

**"Forget about Freeman"**

**A**cum, că fuseră reducerile de Sărbători, profitai și eu, ca tot românul cinstit și sărac, chinuit de amintirea corăbiorilor pe care le-am scufundat cu mouse-ul în mână și hard diskul în dinți, în subteranul arhipelag Galapagoz. Așa se face că mi-am luat, în sfârșit, Opposing Force, primul expansion de Half-Life. Pentru Blue Shift nu am mai avut bani, că s-au dus pe Neverwinter Nights 2 Platinum (yessss!!!!), și o prietenescă plecăciune către Lara și Locke, mari fanii ai respectivului titlu), dar aid a Intervenit bunătatea proverbială a lui ciolan, care mi-a oferit acces la contul lui de Steam, de pe care am putut juca netulburat și acest al doilea expansion de Half-Life.



Astfel am putut pune baza unui articol de rubrică retro, ce are în vizorul memoriei mele găunoase cele două episoade paralele de Half-Life. De ce paralele? Pentru că acțiunea ambelor se petrece chiar în timpul evenimentelor din Half-Life, la care se face referire în Opposing Force, și cu care te intersectezi, efectiv, în Blue Shift.

Dar, vorbind de paralele... Tot eu am scris, cu peste 10 ani în urmă, recenzii din revista noastră dedicată acestor două expansionuri. și îmi cam aduc aminte ce am simțit la vremea respectivă, dar și ceea ce am pus în cele două articole. Partea foarte ciudată este că, făcând o paralelă între ceea ce am de gând să scriu acum și ceea ce am scris atunci, nu pot să nu observ o schimbare aproape majoră.

## Bunul Păstor

Povestea din Half-Life Opposing Force este una foarte simplă: Adrian Sheppard, pușcaș marin, face parte din trupele considerate ca inamice în Half-Life, trimise în Black Mesa pentru a opri invazia extraterestrilor din altă dimensiune, dar și pentru a elibera orice membru al personalului civil din respectiva locație – între care se află și actorul principal al serialului, Gordon Freeman. Acțiunea expansionului începe cu puțin înainte ca Infanteria marină să primească ordin de retragere din Black Mesa, lână bunul nostru Sheppard pară să cără râmnă în urmă, după ce suferă de naufragiu în etapa desantării



nu am eu talent la clădiri pe net, că mai găseam cu siguranță ceva instanțe de Sheppard/ Sheppard/ Sheppard, rulând voloase în roluri de prim-plan, prin alte producții. Hm, astăzi e o temă interesantă: ce nume se întâlnesc mai des în jocuri/ filme/ benzii desenate/ SF/fantasy, ce semnifică eventuală au, ce elemente de psihologie s-ar fi spălate recurrentă acestora?

Uite, vă dău un exemplu din trecutul comunist al literaturii și cinematografiei românești. Unul din numele cele mai folosite pe atunci era cel de Duma (Later Edit. Jumătatea-mi „Bejan”. Nu, nu sunt gelos). Să dea dracul dacă știu de ce era atât de iubit numele ăsta de către nomenclatura (sic), „entertainmentul” comunista, dar cert este că se abuza de acest „Duma”. Pără din popor? Era simplu? Nu era neatos românească, dar nici de altă, evidentă, origine? Să nu uităm că era un timp în care nu era bine să pari prea

român, urmat de un timp în care nu era bine să pari prea rus... Până una, alta, pentru noi, Sheppard este Duma 2.

## Dușmani

Opposing Force te pune în față clasicii inamici din Half-Life, la care se mai adaugă vreo doi oponenți extraterestri noi – ambi destul de duri. Unul este un fel de insectă rezistentă la majoritatea armelor, dar lentă în deplasare și rotație, celălalt este un biped care trage atât cu o armă similară unei puști, cât și cu un mortier ce lansează proiectile explosive. Insecta e prostă și are înțeție mare, dar este periculoasă prin designul nivelurilor în care o găsești: este amplasată în locuri strânse, înguste, intunecate, exact din cele în care o astfel de creațură și-ar face culb, loc de depunere a ouălor, colonie. Bipedul din Xen (lumea paralelă extraterestră/extragalactică/extraversuală/extradiimensională din Half-Life), în schimb, este o provocare sub aspectul inteligenței artificiale, foiosindu-și cu îscușințăarma cu tragere directă atunci când te vede și flind la fel de pricupet la tragerea cu



din elicopter, ce deschide Half-Life Opposing Force.

Colateral (paузă de oftopic): nu vi se pare că există nume, în industria entertainmentului în general, cea ce include jocuri/ filme/ benzii desenate, ce se regăsesc mai des decât altele? Bunăoară, să ne gândim la Sheppard. Păi, avem personaje importante cu numele ăsta: o dată în Opposing Force, a două oară în seria Mass Effect, a treia oară în serialul Stargate Atlantis (Later Edit. O venit jumătatea mea lângă mine, o cătă ce-am scris și mi-o stocurăzintă dinăuntru, cu gingiște, în ureche: „Derek Shepherd, Grey's Anatomy...” Da, sunt gelosi). și





mortierul, balistică, peste obstacolele care te ascund și fereșc de el. În acest caz, designul nivelurilor în care dai peste acești bipezi avantajează tactic Al-ul, fiind vorba de spații largi, presărate cu obstacole, în care extrate-restrî pot face uz de ambele arme din dotare. Inclusiv de foc Incrucișat, prin vizarea ta simultană de către doi-tri astfel de opponenți.

Alternativ, în Half-Life Opposing Force te întâlnesc cu membri ai aşa-numitilor trupe Black Ops, unități de supraviețuire menite să intervină numai în cazurile extrem de secrete și. Este vorba atât de fetele ninja în negru peste care dai și în Half-Life, dotate acolo numai cu pistoale (acum și cu grenade), cât și de băieți în negru, dotati cu armament mai variat, ce include, evident, grenadele. Caracteristica generală a acestor trupe este viteză mult superioră de reacție și deplasare, față de unitățile militare convenționale din seria Half-Life. Pe scurt, opponenții Black Ops se mișcă precum prăsnelele – ba fetele ninja mai fac și salturi spectaculoase și sunt invizibile din când în când, pe bază de ceva cloaking device personal.

În ce privește comportamentul tactic, există diferențe notabile între cele două categorii de unități Black Ops. Fără încărcare, focul Incrucișat, focal de acoperire și aruncarea grenadelor executându-se într-o manieră sădăcă premeditată de producători pentru a se desfășura într-un context tactic unitar, omogen.

Alternanța confruntărilor cu cele două tipuri de opponenți Black Ops, pe parcursul jocului, face delicioi acestul expansion, mai mult decât lupta cu extraterestrii, la rândul ei interesantă.

De altfel, Opposing Force pare să fie alcătuit doar dintr-un nu foarte lung și de întâlniri cu boși, reprezentanți de unități de inamică de tip Black Ops, presărate cu întâlniri cu boși mai puțin periculoși, adică grupuri de extraterestri bipezi sau insectoizi, legate de mici pasaje în care dai de extratereștri de mică importanță, dar enervanți, de tip headcrab. A, și mai sunt niște crea-turi din Xen, foarte rapide în deplasare, care pot și găsi și în halită – enervanți și interesanți, trag de la distanță cu o scuipătură acidă, dar te pot și sfărteca de la apropiere. Viteză și numărul îl fac periculos, dacă îl și concepeai să se coordoneze în halită, ar fi fost rupe-re.

### Prietenii?

Dar Infanteristul marin în pie-lea căruia joc Opposing Force nu este singur, în Black Mesa au rămas resturi și din alte unități de „mărinți”, în degringoladă evenimentelor catastrofale declanșate de rezonanța în cascadă inițiată în laboratorul de materiale anormale în care Gordon Freeman și-a început cariera de samurai al crow-bar-ului și de apărător al drepturilor biologice ale oamenilor liberi și extraterestrii neguvernenamentali. Așa se face că te întâlnesti, din loc în loc, cu unul până la trei camarazi, ce se oferă de fiecare dată să îți se alăture, pentru a-ți fi ajutor în efortul de a scăpa din Black Mesa.

Un tip de astfel de camarad, anume cel cu specialitatea de inginer/artificier/geniuș, îl poate fi de folos, pentru că folosește un aparat de sudură ca să tale ușile metalice ce nu pot fi deschise prin alte mijloace. Mai apăre și un medic, dar, inexplicabil, acesta nu se oferă automat să te însănătosească atunci când ești rănit, iar apărea tastei „E”, de action, în fața lui, nu declanșează, la rândul ei, unun comportament specific al medicului, care nu-ți mărește sănătatea prin niciun mijloc. De ce ai mai depus jurământul lui Hippocrat, bă tu sanitarul care ești?... De ce naiba mal este în Joc medicul, dacă nu e bun decât ca să albă și să folosească un armament de răhat, adică un pistol, care îl face inutil și pe partea de luptă?...

Celalăii camarazi pe care îl găsești prin Opposing Force sunt pușcași, dotați cu armamentul specific – pu-



că de asalt sau shotgun. Teoretic, acesteia ar trebui să-ți fie util. Dar, nu le poți da niciun fel de comenzi, nici măcar de amplasament. Rolul lor este de a-și folosi presupusa inteligență artificială pentru a lupta alături de tine. Care inteligență artificială se dovedește mai mult că nu e: camarazi sunt victime mult prea sigure ale opponenților umani sau extraterestrii, ce par să fi furat copios din ciclurile de CPU dedicate gândirii tactice a tovarășilor tăi. În special grenadele, aruncate cu precizie înnebuni-



toare de trupele Black Ops, par să fie pielea alor tăi, care nu reacționează rapid și oportun la această amenințare.

Astfel, per total, cei care ar trebui să-ți fie de folos, camarații pușcași marini, se comportă de toată jena, nejustificându-și prezența în acest expansion decât prin aceea că sunt un decor în mișcare care îți strigă din când în când cuvintele de încurajare, apreciere și suport, evitând, mai mult psihologic. Slab, foarte slab.

### Fight Fire with Infinite Ammo

Dintre lucrurile foarte bune oferite de expansionul Half-Life Opposing Force ca pomeni și armele. Dar nu acelea obișnuite, făcute de om, pe care le întâlniești și în jocul de origine al seriei – deși nu este nicio problemă cu ele, ba chiar îmi plac foarte mult. Mă refer aici la nouă-

mentele de platformă aduse de această armă.

O altă armă interesantă este un fel de aruncător de grenade biologice, de fapt, tot o creațură ce îți se atașează pe braț. Ceea ce mi-a plăcut la această „armă” a fost... au fost sunetele pe care le produce, ce mi-ai părut de demențial de haloase, un fel de formăt gărlăt pe care creațura cu picina, ce se mai și mișcă pe măna ta, îl emite aproape constant. Zău dacă un asemenea „comportament” sonor, și faptul că armă e vie, nu-mu facut să consider mult mai față folosirea acesteia, decât a unui aruncător de grenade convențional, terestră. S-a creat un fel de legătură, precum aceea dintre stăpân și câinele său, între mine și armă cu picina. Care mi-a adus aminte de o altă, similară prin aceea că era vie și scotea diverse sunete: numitul „Tibetan War Cannon” din Undying, un fel de dragon cu care aruncă ghețări, ce formăd când îi-era lumea mai dragă, băgându-te zdravăn în sprijieti, pe tine, cel ținut într-o continuă tensiune de atmosferă tulburătoare din jocul lui Clive Barker.

Dar, ceva nu mi-a plăcut la una din armele astăzi viz extraterestre, respectiv, la aceea care trage cu

de scurt – ca la 6 secunde – până se reinărcă singură.

Da, arma are muniție infinită. Ceea ce nu e deloc riu, și în Unreal avea prima armă, pistolul energetic, cu muniție infinită, care se și poate îmbunătăți semnificativ, în patru trepte de upgrade. Dar, în Unreal, pistolul cu prietenă nu este o armă foarte puternică, ba se și reinărcă foarte incet.

Spre deosebire de Unreal, arma cu muniție infinită din Opposing Force mi-s-a părut mult prea puternică, iar timpul necesar reinărcării el prea scurt. Pe undeva, asta favorizează trasul pe după colți și profitatul de slăbiciunile programării anumitor oponenți, care se blochează uneori în diverse detalii ale mediului, devenind „rațe statioare” pentru tirul armei cu muniție infinită. Să, cum, din păcate, în Opposing Force cam găsești prea multă muniție, nici arma astăzi nu ajută la crearea unei componente de survival care ar fi dat atât de bine într-un joc Half-Life.

Da, dar, măcar, există distraçie. și mă refer aici la o altă armă, ce constă într-un fel de găndaci pe care poți să-i eliberezi asupra unei linii, pe care o vor ataca cu mici mușcături/intepăuri, fără a produce mari pagube, dar distrugându-i atenția de la tine. Astfel de creațuri sunt un delicioz cînd ai de-a face cu trupe Black



tea absolută adusă de Opposing Force: armele extraterestre. Da, poți găsi pe parcursul jocului arme lăsate de extraterestri, ce oferă o întorsătură aparte de gameplay.

Pe primul loc, ca pomeni o creațură care îi se atașează de braț și care emite un fel de limbă lungă, ce se atașează de materiale organice. Practic, este o adaptare portabilă a extraterestrului care stă pe tavani, cu o limbă lipicioasă atâtănată până la sol, de care, dacă te atingi, ești prinț fară scăpare și ridicat către gura vie de sus, ce vrea să te înghită – o marcă înregistrată Half-Life, fără indoluă. Folosită ca armă, această creațură prinde cu limba finje și atacă la distanță, pe care le trage rapid către gura care le rănește, iar uneori chiar ucide. Dar, extrem de ingenios, această viate poate fi folosită și pentru a viza fragmente de materiale organice aflate pe pereti, de care se atașează și către care te trage prin aer cu o forță nebună. Prin această metodă, în cîteva locații din joc, poți să-și pierde obstațele, pentru a te deplasă mai departe. Păcat, însă, că aceste momente nu sunt exploataate suficient de inspirat prin designul de nivel, ce nu pare conceput cu suficientă creativitate pentru a pune cu adevărat în valoare ele-

projecile încărcate cu sarcini electrice mari – un fel de taser gun fără fir. Ideea îi este bună – fință pe care o loveste încărcătura este paralizată de aceasta un interval scurt de timp, ceea ce îi permite să mai bagă nestingerile căteva astfel de „gloante” în ea, fără teamă de ripostă. Multă din înamicii din Opposing Force mor din cîteva astfel de lovitură, ceea ce face destul de puternică. Dar, „încărcătorul” acestei arme este de numai 10 lovitură, după care trebuie să aștepți un interval de timp destul

de scurt – ca la 6 secunde – până se reinărcă singură. Opoz. Să arunci cu găndaci de astăzi în dîții lupatorul de elită și să îi vezi cum se chinuie în față unei minuscule creațuri, ce sare în jurul lui cu o violicime de-a dreptul extraterestră, damn, face toti banii pe care i-am dat pe expansionul astăzi Pe de altă parte, nu pot să nu remarc faptul că aceste ființe armă par să fie precursori conceptuali ai furnicilor-leu din al doilea Half-Life – genială creație a Valve ce pare inspirată de munca producătorilor Opposing Force, adică Gearbox Software...





## Nu chiar aşa de...

Since la 12 ani de la review-ul meu despre Opposing Force, nu mai sunt la fel de entuziasmat de acest expansion. Da, are pările lui foarte bune, dar cele proaste mi se pare că trag mult mai greu, acum, în balanță judecății, decât în trecut. Jocul mi se pare prea scurt, iar designul de nivel simplu și lipsit de inventivitate, fără a oferi ocazi cu adevarat interesante și provocatoare de a folosi elementele de inovație introduse de unele arme – mai ales cea cu limba extensibilă, iar prezența grupurilor de camarași ce nu pot fi controlați la nivel tactic este cel puțin frustrantă. Știu că Half-Life nu își propune să fie un SWAT sau Rainbow Six, dar, micăr un rudiment de comandanți tactică tare bine ar fi prins – nu pentru a te ajuta să faci față, căci jocul e destul de ușor, ci pentru contribuția la factorul fun.

De altfel, am observat că Opposing Force, deși l-am parcurs acum pe un nivel de dificultate (penultimul) mai mare ca prima dată, mi s-a părut mai ușor, iar Intelligentă tactică a oponenților extraterestri semnificativ mai puțin prezentă. Asta poate că spune ceva mai ales despre mine, a cărui experiență de sutăreală s-a imbunătățit semnificativ în 12 ani de muncă în domeniul. Dar mai spune ceva și despre AI, care nu face față la viteză mea actuală de acțiune și reacție, crescând mult peste ceea ce era standard în single-playerul FPS de la vremea lansării acestui expansion. De aceea, probabil, am observat că AI-ul își reintra în normalul inteligenței sub aspect tactic în momentul în care îmi incinetesc în mod voit reacțiile și viteză de joc. Numai pe această cale am reușit să regăsesc AI-ul pe care l-am lăudat atât de entuziasmat în review-ul la Opposing Force de acum 12 ani.

## Sfârșitul Lumii așa cum o „scrim”

De Half-Life Blue Shift mă leagă o amintire haloasă. Mă rog, așa mi se pare acum, dar la vremea publicării review-ului meu dedicat acestui expansion (2001?) am crezut că voi trece printr-o tragedie editorială. Ideea este că recenzia mea nu era deloc măgulitoare, ba chiar

critică, și încă cu vîrf și îndesat. Partea cu îndesatul venea la finalul textului meu, în care făteam un nedemn joc de cuvinte, de care acum nu mai sunt chiar așa de mândru, folosind combinații din cuvintele: „Bull”, „Shift”, „Sh\*\*\*” și „Blue”.

El bine, secretara noastră de redacție de atunci, Gabriela Muntean (căreia îi port o căldă și respectuoasă amintire), era persoana în sarcina căreia cădea corecta textelor noastre. În plus, pe lângă asta, Gabriela era nevoie să mai facă și multă, multă educație onorabilă mei colegi de la acea vreme, atât în ce privește gramatică, cât și logica textului. Dar nu și mie, cel care l-am predat articoul despre Blue Shift spre corectare...

Însă, din când în când, luată de valul necesarei munci de lămurire lingvistică, jurnalistică și culturală pe care o ducea cu ceilalți membri ai redacției LEVEL de

„Blue Shift”, peste tot. Astfel, mi-a lipsit recenzia de lovitura de grăjie, ba chiar și de o anumită doză de înțeles. Mai pe său spus, mi-a lăsat articoul în curu' gol.

Din fericire, am observat astă intâmplător, uitându-mă peste un ăruș redactorului-suf de atunci, care răsoia PDF-ul cu revista, în forma ce trebuia trimisă la tipografie în câteva minute. Yup, bazându-mă relaxat pe profesionalismul dovedit al secretarei noastre de redac-

ție, mi-lăsasem pe tânlăj și omiteam frecvent corecția finală a textului. Ceea ce m-a adus în situația ca, în al doisprezecelea ceas, într-o frenzie de nedescris, să cer un timp de pausă redactorului-suf, să oprez modificările în textul corectat, pentru a-l aduce la forma originală, iar apoi să mă târără în genunchi prin față colegului de la tehnoredactare, cerindu-l umiliosor bunăvoiea de a-mi deschide articoul și a face aceleași modificări și în revistă, după care să refac articolul PDF-ului ce urma să fie trimis la tipografie. Uht, până la urmă am reușit, dar cu inima în-

ghețată de perspectiva apocalipsel editorială personală pe care o evitasem aproape la diferență de secunde.

Eu, unul, un preț am plătit pentru această eroare: de atunci am rămas traumatizat, de fiecare dată îmi verific articoul după ce trece de corecție credincioasă secretare de redacție, chiar dacă, acum, intervențiile pe textul meu sunt minore și în mai mult de greseli de dactilografie. Lucru pentru care, nu-i așa? trebuie să mulțumești colegilor mei de LEVEL actual, care asigură un nivel de elaborare și calitate a textului ce elimină orice discrepanță între producțiile noastre.



atunci, Gabi mai uită că se află pe un text de-al meu. Ceea ce o facea să nu-și comute creierul, aflat în modul de lucru pe articole ale colegilor, pe modul de lucru pe articolele lui Ghinea. Și, ultă-ășă, se mai apucă uneori să-mi îndrepte „greseli” care nu erau săa ceva, ci doar glu- miile de-dele mele și jocuri de cuvinte, nicidcum semne ale ignoranței și slabiciunilor jurnalismului la tineret.

Din acest motiv, ajunsă la sfârșitul articoulului meu de Blue Shift, Gabi a eliminat formele malicioase, adică jocurile de cuvinte din textul inițial – variațiunile vulgare pe tema numelui expansionului – înlocuindu-le cu forma



Revenind la trecut, vă întrebăți legitimitatea: ce reacție am avut în fața nepotrivitei corecturi făcute de colega mea? Nici una. Deși puternic lovit în orgoul meu editorial, m-am stăpânit. Nu am cizat să fac tam-tam-ul pe care temperamental meu stupid agitat mă indemna să-l dezlănțui în fața celei pe care o considerăm răspunzătoare de ratarea mizerabilului meu joc de cuvinte. Avea ochi albaștri prea frumoși și prea riști ca să am curajul să îl contrariez cu ceva...

### **„Subject: Barney Calhoun”**

La 10 ani după evenimentele dramatice descrise în capitolul anterior al articolelui de față, pot spune că părtarea mea despușării expansionul Half-Life Blue Shift s-a nuanțat semnificativ. În primul rând, nu mi se mai pare mult mai scurt decât Opposing Force, ci doar un pic mai scurt. În al doilea rând, nu aş putea spune că are un conținut mai sărac. Nu, mai degrabă să spun că ideea pe care au marcat-o cei de la Gearbox Software a fost altă - până la urmă, interesantă în felul ei.

Da, nu ai parte de arme noi, ba chiar multe dintre cele aflate în jocul original lipesc cu desăvârșire, iar din Opposing Force nu a fost preluat nimic. Da, vorbind despre niveluri, se poate spune că designul lor nu este variat, iar în ce privește dimensiunile, și bănuim producătorul de zgârcenie. Da, povestea este la fel de săracă și neșărată precum cea din Opposing Force, oferind doar un simplu pretext pentru mai multă suturăreală și ceva incasări pe spiniarele gloriei francizelui Half-Life.

Dar ceea ce lipsește expansionului Blue Shift la aproape toate capitolele este compensat prin surprinzătoarea sa consistență sub aspectul lor-ului Half-Life: Blue Shift este singurul produs oficial din universul Half-Life în care îl poți vedea la față pe Gordon Freeman!

Practic, de la început până la sfârșit, expansionul este conceput pentru a intersecta, din loc în loc, drumul tău - agent de pază în Black Mesa - cu cel al lui Freeman.

Vă mulțumesc amintire? Half-Life facea istorie în industria jocurilor cu introducerea aceea bestială, în care un suspendat, de tip monorai, îl ducea pe Gordon Freeman prin părțile complexului militar secret Black Mesa, către stația de debarcare de la care acesta urma să ajungă în Laboratorul de Materiale Anormale, punctul în care se produce catastrofa ce a inițiat una din cele mai reușite serii de shooter, ever. El bine, pe parcursul acestui celebru travelling, la un moment dat, pe stânga, se vede o platformă pe care se află un agent de pază - sătii de care, dintr-acea cu casca și vestul antigoan albastre - ce bată cu punjuri într-o ușă. Tu, Barney Calhoun, eşti acel agent în Blue Shift, și, de aceea, chiar în introducerea jocului, ai ocazia să te întorc din spate ușa înțepenită în care bați și să privești în spațele tău, cum trece Gordon Freeman cu vagonul suspenzat, către o glorie pe care tu poți începe să o învidiezi, încă de pe acum.

Pentru că aventura lui Barney Calhoun nu își are valoare decât în relație cu ea și mai norocosului său partener de franciză, cu care se va întâlni, în persoană, mult mai târziu, în al doilea titlu al seriei Half-Life. Până una-alta, va face cunoștință cu el de la mică distanță, indirect, văzându-l îci și colo, prin nivelurile din Blue Shift, parcurgând sevențe familiare din scenariul jocului original. Evident, nu lipsește nici misteriosul G-Man, care își face apariția episodică, tacătu, stranie, atât în Blue Shift, cât și în Opposing Force.

Totuși, în Blue Shift există și elemente de interes aparte, anume cele de puzzle. Pe alcuri ești obligat să rezolvă anumite probleme de gândire, dintre care una este destul de dificilă, spre final. Se folosește fizica jocu-

il, în acest scop, iar asta mă duce cu gândul la elementele de puzzle pe care le-am găsit în Half-Life 2. De altfel, și Opposing Force, prin anumite arme, dar și prin mici porțiuni din genul platformă, m-a dus cu gândul la al doilea titlu al seriei Half-Life. Pe undeva, apropo că aş putea spune că aceste două expansionuri au fost un fel de mic laborator de idei. În care s-au inițiat concepte pe care, apoi, le-am vizuat puse la lucru, în adevărată lor viață, în Half-Life 2 și în episodul acestuia. Aceasta este încă unul din motivele pentru care vă recomand să jucați cele două expansioni ale primului Half-Life, pe care, privindu-le cu alți ochi acum, le apreciez poate mai mult, dar din considerente ușor diferite - unul find acela că delăsașă universul Half-Life, cel pe care evoluția ulterioară a seriei l-a validat ca fiind unul de excepție, iar la prezentul său Opposing Force și Blue Shift pot fi găsite cu ocazia diverselor reduceri de pe Steam, de loc în care încearcă să își facă tot banii, și încă ceva pe deasupra.

**Notă.** Un grup de înamoși cititori de LEVEL, cărora le mulțumesc din tot sufletul, au creat o arhivă a edițiilor din trecut ale revistei noastre. Aceasta poate fi găsită întrând pe forumul [www.level.ro](http://www.level.ro), în secțiunea Revista, topicul „Reviste LEVEL vechi”. Acolo, în variante formate și locații, inclusiv torrent și Scribd, puteți găsi, printre multe altele, și numerele în care se află review-urile mele originale la Opposing Force (din mai 2000) și Blue Shift (din septembrie 2001). Dacă aveți timp și chef, vă invit să vă folosiți de munca celor care au creat arhiva de reviste LEVEL, prin lectura textelor vechi, cu ocazia apariției Retro-ului de față.

Marius Ghinea



# DAN DARE

PILOT OF THE FUTURE



## Program: Dan Dare

Findăcă trec printr-o perioadă (care se repetă de do... trei ori pe an) în care rotitele îmi funcționează exclusiv pentru a strivii fără milă corola de minuni a Electronicii, era să vă las fără portia lunată de antichități. Pentru că procesul de selecție al jocului de la rubrica LOAD e deosebit de complex și se bazează pe capacitatea mea de a face legătura dintre o scrumieră, o felie de portocală, Luke Skywalker, autodictarea din 16 aprilie 1987 și Saboteur. În ordine cronologică. Momentan leg doar tranzistori, deci ... Totuși, lucruri bune se întâmplă celor care amână. Am amânat articolul până m-a (v-a) salvat o revistă LEVEL din vremea când Jack the Ripper întreținea rubrica de mini-jocuri. Ea mi-a adus aminte de momentul în care amicul plătitor de impozit, Jack, cunoscut Fiscului și altor organe mai mult sau mai puțin vitale ale Statului român drept Dan Dare, s-a hotărât să-mi divulge numele său real.

"Dan Dare? Tare! Ști, era un joc pe..."

"Da, cunosc, faim joc, de fapt au fost trei, mai vine berea sia odată?"

Nu vă lăsați păcălitii de tonul neutru (posibilă licență poetică, seara respectivă e învăltită în ceată, e foarte posibil să fi fost aici, iar eu să fi discutat cu Koniec despre World of Warcraft) folosit de uncheșul Jack. Dan Dare Pilot of the Future e un platformer strălucit, superb colorat și animat (e unul dintre puținile side scrollere ale anilor 80 care mi-au dat impresia de adâncime), pe care l-aș rejuca oricând cu mare plăcere. De fapt, aproape l-am terminat acum zece minute, deși intrasem în el doar să fac câteva screenshot-uri. A, fi\*\*k, am uitat de screenshot-uri. Revin după flashback. Flashback: obișnuit cu pixelii obediienți, care nu-mi ieșau din cuvânt și făceau exact ce le spuneam eu (mai puțin atunci când muream și dădeam vina pe oricine altcineva decât pe reflexele mele), am avut o experiență mistică atunci când, findică l-am ignorat vreo cinci secunde pentru a-mi informa părintii că programez, rebelul. Dan s-a întors spre ecran și m-a privit cu ceea ce am interpretat eu și fi o mostrare de circa trei pixeli. Gestul mi-a rămas înțipărit în minte alături de semnificația de doi pixeli din Transport Tycoon și burțile minusculе, dar animate, ale morarilor din Settlers 2...

O BREAK - CONT repeats, O!



Așadar, Dan Dare. Pilotul Viitorului (pe care eu l-am crenut poștaș până m-a întrebat un prieten dacă am mai văzut poștași verzi) a pornit la drum ca personaj de bandă desenată (Eagle) pentru copii în 1950. A luat o pauză între 1969 și 1982, când a revenit pe hârtie, unde a trăit fericit până la adânci 1994. În 1986 a fost considerat destul de important că să primească un joc numai al lui. The Gang of Five, producătorii, l-au considerat și el destul de important că să-și dea silueta să nu-și bată jocul omului, iar Virgin Games Ltd (care pe atunci nu-și închipuia că vor deveni Virgin Interactive, după care vor fi cumpărați de Titus și filamentati în 2005) l-a distribuit în casele tinerilor britanici care au crescut cu benzile desenate Eagle. Rezultatul muncii Celor Cinci a fost uimitor pentru un produs care, probabil, a fost gândit ca o metodă simplă de a mai încasa niște bani de pe urma unor benzile desenate populare: un arcade/platformer/side-scroller (alegeti voi genul care vă convine) care poate sta cu fruntea sus alături de clasicii genului de pe Spectrum (Exolon, prezentat și el în LEVEL, ar fi un exemplu).

Plot-ul este simpluț și tipic unei benzile desenate (pentru atmosferă, filmuletele intermediere sunt prezentate ca o bandă desenată, nu lipsesc tipicele casete de text). Teroristul intergalactic Mekon, un extraterestru ca toți extraterestrii, adică mic, verde, căpătănos și cu un plan de subjugare a Terrei, inginerăște un asteroid/navă kamikaze, pe care îl pune pe un curs de coliziune cu Pământul. Dan Dare, ultima speranță a omenirii, este trimis pe asteroid să găsească o soluție la problema Terrei. Soluția, desigur, este deosebit de simplă și implica activarea sistemului de autodistrugere al bolovanului cresc. Desigur, lucrurile se complică atunci când ai de căutat cinci chei în 125 de „ecrane” intenționate cu haimanaci lui Mekon. Să doar două ore la dispoziție. Yup, dacă nu reușeai să termini jocul în două ore, îți puteai lua adio de la Pământ. Iar producătorii au venit cu ideea sadică să elimină „vietile” clasice. Când rămâneai fără energie, ciraci lui Mekon te băgau la mitică. Fiindcă închisorile de pe asteroid nu erau dotate cu usi sau cu alte dispozitive menite să te tină înăuntru, evadarea era floare la ureche, dar tot scandalul te costa zece minute prețioase. Plus că îți lua să ajungi în locul în care ai căzut la datorie. Deși nu mi s-a părut foarte dificil (s-a părtățit cu mine mai bine decât a făcut-o satana de Exolon), tot am incercat căteva senzații tari când mai aveam un sfert de gră și găsimem patru chei. Dacă ești atent, Colane, poți izbăndi. În timp dest... NU LA PUȘCARIE DIN NOU! Drăguț, cred că atunci am învățat că timpul rareori îți este prieten, mai ales atunci când rămâne fără munition. Sau când ai să predai un articol, ceea ce-mi aduce aminte că ar fi cazul să închieri.

O OK, OI



## Thrustmaster RGT FFB Clutch

Care schimbă viteza

**I**n principiu, am observat că volanele bune nu sunt tocmai ieftine. În această idee am fost neplăcut întâlnit de subita creștere cu vreo 200 de lei a prețului la excentul Logitech GT, cam pe toate site-urile românești care au așa ceva în ofertă, lucru ce s-a întâmplat spre sfârșitul anului trecut – probabil ca urmare a unei măririi a prețului la producător. Alt volan foarte bun, Thrustmaster Ferrari F430 FF, rămăs constant la același nivel, de aproximativ 550 de lei. Sub acest preț, sincer, mi se pare că să cescă o prăpădie, pe care nu o vedeam ampluțată de nici un alt producător serios.

Asta până când am fost contactat de distribuitorul Thrustmaster din țara noastră, care m-a întrebat dacă nu ar trea să fac un review la volanul Rallye GT Force Feedback Clutch (cărui li voi spune scurt RGT FFB Clutch). Eu am rămas un pic blocat: „cum, mai vinești așa ceva?”. Se pare că da, ceea ce m-a mirat, ștind că acest volan are o vechime destul de mare în lista de produse Thrustmaster de profil, fapt care m-a lăsat cu

imprejura greșită că nu se mai fabrică. Bă se fabrică în continuare, este prezent pe site-ul oficial Thrustmaster, inclusiv pe noua versiune a acestuia, are drivere și pentru Windows 7 64 bit, ceea ce înseamnă că produsul este bine-mersu, viabil și vândabil.

O singură obiecție ar mai fi stat în calea unui review având ca subiect Thrustmaster RGT FFB Clutch: faptul că, se pare, la noi în revistă îl-a mai fost dedicat un articol, în cadrul Independant. Suficient de Independant încât să treacă lejer peste această obiecție, cu argumentul că acel articol nu a fost făcut de mine, deci... e bine să scriu și eu despre acest volan...

### Pedalierul

Prinul lucru care se observă la Thrustmaster RGT FFB Clutch este că pedalele sunt în număr de trei. Da, în sfârșit văd un volan care nu te costă o mână și un picior, minus un rinichi, dotat cu ambreiaj! Bravo, măi Thrustmaster! Iar mulțumirea mea este cu atât mai mare

cu cât ambreiajul este însoțit și de un schimbător de viteză manual secvențial, dispus în partea dreaptă a bazei volanului. Cum s-ar spune, pentru mașini din clasa GT1, GT2, GT3 și raliu, basca WTCC, BTCC, STCC, avem tot ce ne trebuie pentru o simulare mai apropiată de realitate decât cea oferită de restul volanelor aflați în aceeași zonă de

**Oferta:** [www.level.ro/Produse/Accessories/ThrusterMaster-RGT-Force-Feedback-Clutch.html](http://www.level.ro/Produse/Accessories/ThrusterMaster-RGT-Force-Feedback-Clutch.html)

preț – sau chiar un pic mai sus.

Ca de obicei, Thrustmaster reușește să mă impresioneze prin calitatea pedalelor cu care își dotează volanele. În fapt, pedalele modelului Thrustmaster Ferrari F430 FFB, care mi se par cele mai bune astfel de accesoriu la prețul de sub 1000 de lei al volanului, din tot ce a trecut pe sub picioarele mele, sunt următoarele pedalelor cu care este dotat RGT FFB Clutch. Acestea din urmă, deși au fețe din plastic, nu din metal, precum cele ale Thrustmaster Ferrari F430 FFB, sunt solid construite, cu un profil perfect pentru acționarea cu talpa.

Mai mult decât atât, spre deosebire de pedalele de pe F430 FFB, cele din dotarea RGT FFB Clutch pot fi „regulate”. În acest scop, fețele pedalelor pot fi demontate de pe brațele pedalelor și întoarsă cu susul în jos. Operajunerea se execută foarte ușor, desjucând cele două suruburi cu care fețele pedalelor sunt prinse de pârghile acestora. Prin această inversare se poate schimba distanța dintre fețele pedalelor, dar și unghiul și profilul acestora. Eu, spre exemplu, care prefer mașinile de clasă GT, am folosit configurația cu care pedalele vin de la producător, foarte potrivită pentru folosirea tehnicii de „călcă-vârf” („heel-and-toe”) la schimbarea vitezelor cu ambreiaj manual (adică ne-automatic) – pe care nu o stăpânesc, încă, dar pedalele îmi oferă șansă de a o exersa.

Pedala de accelerare oferă cea mai puțină rezistență, fără, însă, a fi prea moale (cum este cazul la pedalele volanului Logitech GT). Urmează, în ordine crescătoare a tării resortului, pedala de ambreiaj, un pic mai „tare”, iar apoi pedala de frână, care opune rezistență cea mai puternică la apăsare. Mi-a plăcut faptul că pedalele sunt deloc moi la apăsare, iar frâna este aproape la fel





de zdrăvări precum cea de la F430 FFB, fără, însă, a beneficia de cei doi magneti care „întăresc” frâna în parte finală a cursel pedalei modelului F430. Am apreciat întotdeauna realismul și controlul oferit de pedala de frână cu magnet a Thrustmaster-ului Ferrari F430 FFB, dar nu pot spune că timpii pe tură mi-au fost afectați de lipsa acestor magneti la pedala de frână de pe RGT FFB Clutch.

Suprafața de sprijin, baza pedalelor acestui volan, este suficient de mare pentru a permite folosirea lor în bune condiții dacă acestea sunt așezate pe un covor. Fuse direct pe parchet sau pe o podea tare, pedalele RGT FFB Clutch nu sunt suficiente de stabile, mai ales dacă sunteți dintr-o cea „dansază” în timpul cursei pe acceleratie și frână. Din acest motiv, este util să le sprijiniți de ceva, ca să nu se deplaseze, iar dacă sunteți mai hardcore – adică folosiți tehnica „heel-and-toe” – va trebui să montați baza pedalelor într-o „rama” care să le fixeze, eventual într-un cockpit. Din păcate, fundul bazei pedalelor este unul de plastic, nu foarte gros, nici tocmai tare, care nu este prevăzut cu găuri pentru montarea în suruburi. Eu am improvizat o mică margine de lemn cu profil „L” pe care am prins-o de o placă de PFL, strângând sub elă latura din spate călcălă a bazei pedalelor, în timp ce latura opusă acesteia am prins în suruburi să scândurăce ce oprește orice deplasare a bazei, rigidizând ansamblul.

Soluții, deci, există pentru orice nevoie are utilizatorul. Importante sunt componentele de bază, pedalele excelente la acționare, având ancuri suficient de tari, cu rezistență diferențiată între cele trei pedale și cu frâna mai „tare”, așa cum este în realitate. Precizia pedalelor este bună, am putut controla impecabil accelerarea și frâna, în orice situație. Sincer, sunt uimit cum, la acest preț, volanul vine cu ambreiaj, pedale reglabile și cu rezistență diferențiată, de calitate. A, și am uitat să vă spun că suprafața de pe baza pedalelor pe care se sprijină călcăile este din tabă grosă de aluminiu, profilată, perfectă pentru stabilitatea piciorului, rigiditatea bazei și prevenirea uzurii. Sub 1000 de lei nu există, pe piață, volane ale căror pedale să fie atât de bine dotate...

## Sevențial, cu manetă

Dacă este ambreiaj, apoi mută să fie și schimbător de viteze manual, care să-l pună în valoare. La prețul lui, nu ne putem aștepta de la Thrustmaster RGT FFB Clutch să ne ofere un schimbător de viteze „H”, dar printre dotările acestui volan se află celălalt tip de schimbător de viteze manual, cel sevențial. Astfel, în dreapta

bazei volanului se află o manetă. Dacă tragi de ea spre stîne, urci în treapta de viteză, dacă împingă de ea, cobori în treapta de viteză. Dacă nu acționezi asupra ei, maneta stă în poziția centrală, de echilibru.

Evident, într-un simulator auto, întotdeauna precum în realitate, lucrezi din schimbătorul de viteze, ambreiaj și accelerare pentru a folosi optim cuplul motorului, ca răspuns la variațiile de viteză ale mașinii la care te obligă traseul și evenimentele din cursă. Dar, din experiență personală o spun, un schimbător de viteze de tip padelă, ca la anumite mașini sport sau la Formula 1, se potrivește numai cu ambreiajul automat. Este absolut nevoie mană (chiar dacă nu împoziabil) să folosești simultan un ambreiaj neutromat și schimbătoare de viteze tip padelă. De aceea salut prezența pe RGT FFB Clutch a unui schimbă-

tor sevențial cu manetă, este un lucru de bun simț de către Thrustmaster a făcut foarte bine să înțâlnească.

Ameni, totuși, două observații de făcut. Prima este generalăabilită, pentru toate volanurile care oferă schimbător sevențial de viteze cu manetă amplasat pe baza volanului. Aceasta este o soluție ieftină și este mult mai bună decât absența respectivă manetei, dar este bine să subliniez un fapt. Poziția - considerată de multe corectă - de folosire a volanului într-o configurație de clasă GT/WTCC/rallu, este în așa fel încât încheieturile mâinii să se sprijine pe partea de sus a volanului când întindete brațele, iar centru volanului să se afle la aceeași nivel cu gâtul vostru. El bine, cind sunteți așezăți într-o asemenea poziție relativ la un volan precum RGT FFB Clutch, Logitech DF GT, Logitech MOMO sau vreun Mad

**Thrustmaster Control Panel**

Test Input | Test Forces | Panoul software de control al volanului Thrustmaster RGT FFB Clutch.

RGT Force Feedback Pro Point of View hat-switch Wheel (X axis)

Axes

2 axis mode (combined) 3 axis mode (separate)

Slider 0 RZ Axis

5 axis mode (separate levers, separate pedals)

Gear shift

Combined Separate

Buttons

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Default

OK Cancel Apply

THRUSTMASTER



Catuz wireless de Xbox, mâna se intinde prea mult, nenantur, către maneta schimbătorului de viteze secvențial. În timp, devine neplăcut, apărând senzație de jenă în umăr și în unii mușchi ai brațului, dublată de o crăpare în mușchii de pe omoplăt. Iar, dat fiind că vitezele se schimbă foarte des în timpul unei curse, nu pot spune că acest inconvenient nu se va manifesta, la un moment dat, la oricare dintre utilizatori.

## La loc schimbarea

Și asta duce la a doua mea observație. Tot mai pentru că mâna se intinde prea mult către schimbător, capetează tendința de a încerca să scurteze această mișcare, apucând maneta din vârful degetelor și dându-i drumul repede, din scurt, după ce ai urcat în viteză. Adică, după ce ai tras maneta către tine, îl dai drumul imediat. Iar asta face ca, uneori, maneta să nu impinsă de resortul elastic amplasat pe contactul de "treapta sus", către partea opusă, cu contactul de "treapta jos" - și acesta dă comanda de coborâre în treapta de viteză. Practic, imediat ce ai dat drumul manetei după ce ai urcat în treapta de viteză, dacă o scapi mal repede dintre degete, aceasta te lăzind să intră în oscilație, lovind contactul din față și coborând imediat în viteză. Vă dați seamă ce înseamnă asta într-o cursă... Am pierdut de cîteva ori locuri importante în confruntări incinse online, din cauza că, încercând să-mi protejez musculatura brațului drept și a umărului, am manevrat schimbătorul din vârful degetelor, scăpându-l dintracestea după o urcare în treapta de viteză.

Soluția este simplă, anume aceea de a acționa asupra schimbătorului prin cuprinderea lui în treaga pală și cu degetele, ba chiar având grija să atenuezi un pic din mișcarea de revenire a manetei către poziția de centru, punctul mort, după o urcare în treapta de viteză. Evident, controlarea pe acăstei căle de manetei schimbătorului de viteze presupune un stres constant și prelungit al mușchilor, deoarece ve trebuie să vă țineți brațul întins în tot acest timp. Așa se face că am adoptat, până la urmă, o soluție de compromis, renunțând

la poziția corectă față de volan și aşezându-mă mai aproape de acesta. Merge și așa, evitî apariția durerilor în braț și umăr, la schimbarea vitezelor, dar nu mai al același spațiu de manevră a volanului la schimbări foarte rapide de direcție, în special în momentul redresării lor din poziții instabile – precum la ieșirile în forță din viraje.

Fără îndoială, soluția cea mai bună este să ai un schimbător de viteze independent, care nu este incasat în baza volanului: un dispozitiv cum este Thrustmaster THBRS, ce poate fi așezat exact precum la o mașină de curse reală. Dar asta este o soluție costisitoare – or, RGT FFB Clutch oferă o configurație aproape completă pentru simularea auto, adaptând o soluție rezonabilă atât în ce privește costurile, cât și funcționalitatea.

## De bază

Baza volanului este foarte compactă, de mici dimensiuni, solidă. Două lucruri mi-au plăcut mult la această bază de volan. Înainte de toate, am fost mulțumit că se prinde foarte bine, fără jocuri și alunecări, de suprafața mesei/biroului. Asta sporește deosebit de Thrustmaster Ferrari F430, care are tendință să se miște, atunci când folosești sistemul lui de prindere de tăblă mesei – culmea, exact același folosit și la RGT FFB Clutch, la care funcționează impecabil. Din fericire, F430-ul este prevăzut în parte de jos a bazei cu două găuri filetate, pe care le-am folosit pentru a prinde cu suruburi volanul de biroul meu – da, am două găuri în



birou. RGT FFB Clutch nu are astfel de găuri filetate pentru prinderea cu suruburi, dar nici nu are nevoie, deoarece, după cum am spus, se atașează perfect la masă prin sistemul de pârghie cu surub cu care este dotat.

Dar, deși am prins F430-ul în suruburi de birou, o problemă tot a rămas – cea a rigidității ansamblului volan-bază-birou. Orice am făcut, oricăt am strâns la suruburi, Thrustmaster Ferrari F430 nu este perfect rigid, la manevrare se simte că ansamblul are o anumită elasticitate, ba mai și sărăcirea din cînd în cînd. Asta se întâmplă pentru că, în structura sa de rezistență, F430 are prea multe elemente dintr-un plastic insuficient de rigid. Iar volanul propriu-zis pare supradimensionat în raport cu acestea (având un diametru superior celul oblu-nuit la astfel de produse, dar mai apropiat de realitate), exercitînd sarcini mari decât cele normale pentru o asemenea structură. Rezultatul nu afectează funcționalitatea modelului Thrustmaster F430, el poate fi folosit fără probleme, ale cărui senzății absolut neplăcute că sistemul înregreu nu îrigid și mai și sărăcirele la manevre mai bruse sau forțe mai mari de feedback.

Deși are exact același fel de bază precum Thrustmaster F430, poate doar o idee mai mică, modelul RGT FFB Clutch oferă o riglăditate impecabilă, de fapt,

cea mai bună din tot ce mi-a picat în mână pînă acum – excludând, evident, Thrustmaster T500RS, care este cu câteva clase mai sus (și un preț pe măsură). O explicație ar fi un plastic mai gros sau mai rigid. Dar, important mi se pare și faptul că volanul de pe RGT FFB Clutch are un diametru semnificativ mai mic decît cel al F430, la o structură asemănătoare a bazei, ceea ce duce la solicitările mult mai mici exercitate, prin axul central al direcției, către întregul ansamblu al RGT FFB Clutch.

## Micul rotund

Volanul propriu-zis este de generație mai veche, sub aspectul diametrelui, de 25 cm – volanele destinate jocurilor se fac mai nou cu diametre spre 30 de cm, la Thrustmaster și Logitech. Mă așteptam ca asta să mă dezoneze, eu fiind foarte încântat de volanul mare al Thrustmaster-ului meu F430. Dar, surpriză! am descoperit că volanul RGT FFB Clutch începe să îmi placă tot mai mult așa, mic. Am dat forțele de feedback mai incet în jocuri (pentru a putea învăța volanul mai ușor, deoarece la rază mai mică forța pe care ar trebui să o aplic pentru a contracara același feedback ca la F430 ar fi mult mai mare) și am descoperit un volan foarte ușor de manevrat, care îmi permite mișcări de precizie, dar și redresări și manevre de contravirare execute foarte rapid, fără a simți o opoziție neplăcută a mecanismului volanului.

La excepția ergonomică a volanului contribuie și faptul că marginea acestuia este mai grosă decât a altor modele. Adăugă-lă la asta și faptul că este complet acoperit de un cauciuc de foarte bună calitate, plăcut la atingere, cu aderență impecabilă, și vezi obțin un volan ușor de manipulat, ce oferă siguranță și confort. Repet, nu credeam că o să-mi placă atât de mult volanul de pe RGT FFB Clutch.

În ce privește butoanele, cea mai mare parte a acestora se află pe fața volanului, într-o configurație asemănătoare celei de pe controlerile de PlayStation 3. De altfel, pe site-ul producătorului este o listă de vreo 10 jocuri de PS3 cu care RGT FFB Clutch este compatibil. Deci, pe lângă faptul că funcționează în toate titlurile de PC, RGT FFB Clutch poate fi folosit și pe PS3, probabil chiar în mai multe jocuri decât cele anunțate oficial. La butoanele de pe volan se mai adaugă două, dispuse pe baza acestuia, sub meniu schimbătorului de viteze.

## Dând din padele

Una din dotările deosebite ale volanului Thrustmaster RGT FFB Clutch este aceea că oferă patru padele în spatele volanului, două pe stânga și două pe dreapta. De obicei, avem de-a face cu numai două padele, către una de fiecare parte, responsabile pentru schimbarea vitezelor, întotdeauna precum la Formula 1. Dar, în cazul RGT FFB Clutch, lucrurile sunt mult mai interesante. Pereașa de padele aflată deasupra este destinată schimbării vitezelor, ele acționând ca niște butoane, în mod clasnic. În schimb, pereașa de padele de sub acestea acționează proporțional, funcționând exact precum pedalele de frână și accelerare, cu cîte le apeși mai mult, cu atât mai este valoarea pe care o transmit către joc.

Lucrul extraordinar pe care Thrustmaster l-a făcut lansând RGT FFB Clutch a fost să ofere o alternativă celor care nu își pot folosi picioarele și care erau obligați până atunci să facă uz de gamepaduri dacă doreau să joace

un simulator auto. Cu RGT FFB Clutch, însă, accelerarea și frâna pot fi acționate cu mâinile, folosind degetele mijlocii și inelar, în timp ce vitezele pot fi schimbată cu arătătoarele. Recunosc, pentru o loată că mine a fost dificil să îmi numar să incerc această variantă, dar pentru cineva obișnuit să treacă zile de piedicile puse în calea unei persoane cu handicap locomotor, un asemenea exercițiu este mult mai accesibil – iar la capitolul lui se afișă libertatea de a goni cu 250 la oră pe cele mai frumoase pistă din lume, folosind un volan realist, și nu un gamepad. Nu pot decât să sper că atât Thrustmaster, cât și alți producători vor mai avea astfel de inițiative, pentru că toți iubitorii de simulare auto merită să se bucur de practicarea acestui sport virtual în condiții căt mai bune, nu doar folosind imprăsprijnele gamepaduri.

Dar, padelele cu acțiuni proporționale, adică prețechea de jos, pot fi de folos și celor care utilizează padele de la picioarele lor. Aceste padele pot fi atribuite altor acțiuni din joc, precum ar fi privirea către stânga sau către dreapta. Am observat că, astfel, pot bine-mersi să renunț la dispozitivele de gen Trackball, bazându-mă exclusiv pe padele. Iar pentru cel care practică raliul și/sau driftul virtual, padelele pot fi mult mai valoroase decât ar putea crede cei că mină, care preferă competitivile de tip GT. Astă pentru că lucrul care lipsesc cel mai mult raliștilor și drifterilor este o frână de mână proporțională. Este adevarat că se poate atribui un buton de pe volan frânei de mână, dar aceasta este o soluție nepotrivită, deoarece nu permite acționarea treptată, proporțională, a frânei de mână, ci este de tip ON/OFF, totuși sau nimic

– ceea ce nu oferă fințea necesară în controlul derapajului. Așa se face că, de obicei, singura alternativă este fabricarea ad-hoc a unei frâne de mână proporționale, ceea ce nu este deloc ușor. Din acest motiv, posibilitatea de a folosi una din padelele proporționale de pe RGT FFB Clutch ca frână de mână devine unul din argumentele pentru care acest volan este de interes pentru mulți utilizatori.

Trebue, însă, ținut cont de unele limitări. În primul rând, atunci când folosești padelele proporționale, padelele de accelerare și frâna funcționează normal, dar nu poți face uz de ambreiaj – acesta și padelele proporționale se excluză reciproc. În al doilea rând, un ralit sau un driftur trebuie să știe că unghiul maxim de rotație al volanului de pe RGT FFB Clutch este de 270°, ceea ce pentru unii poate fi o limitare, pentru alții nu, depinde de stilul fiecărui. Un al treilea aspect ține de felul în care este implementată funcționarea ambreiajului și a cutiei de viteze în simulația auto – un subiect prea vast pentru a face obiectul acestui articol, motiv pentru care îl păstrează pentru viitor.

RGT FFB Clutch m-a impresionat în mod plăcut. Thrustmaster a gândit și realizat un produs ergonomic, care îmbină surprinzător de multe funcții, la o calitate la fel de surprinzătoare, dacă ne gindim că, în categoria sa de preț, RGT FFB Clutch este cel mai accesibil. Iar dotarea cu pedala de ambreiaj, manetă schimbător secvențial de viteze și padele proporționale face unic modelul RGT FFB Clutch, în aceeași categorie de preț.

Marius Ghinea

The screenshot shows the 'Thrustmaster Control Panel' window. At the top, it says 'Test Input Test Forces | Reglajul software al forțelor de feedback.' Below this, there are two columns of eight numbered icons each, representing different force feedback effects:

- Left Effects:** 1. Engine Start, 2. Backfire, 3. Earth Quake, 4. Bump and Rattle.
- Right Effects:** 5. Blown Tire, 6. Driving on ice, 7. Left-Right, 8. Gravel curve.

Below these are sections for 'Force Feedback Power Level' and 'Optimized effects'. Under 'Force Feedback Power Level', there are four sliders: Master (100%), Static (100%), Dynamic (100%), and Aggressivity (100%). To the right of these is a checkbox labeled 'Recommended' which is checked. In the bottom right corner of the main window, there is a 'THRUSTMASTER' logo and the website 'www.thrustmaster.com'.

At the very bottom of the window, there are three buttons: 'OK', 'Cancel', and 'Aplică'.



## ASUS Lamborghini VX7

**D**eocare piață de produse mainstream, mai ales în domeniul IT, devine din ce în ce mai puțin populată, iar utilizatorii se orientează tot mai mult către sisteme extrem de leșine sau extrem de scumpe, devine din ce în ce mai greu să găsești un produs de vîrf care își justifică o mare parte din banii. Este adevărat, în cazul ASUS Automobili Lamborghini VX7, o parte din preț trebuie să se ducă și pe licența utilizării brandului Lamborghini pe carcăsa. Din fericire, respectivul preț este mic, dacă nu foarte mic. Având în vedere că aproximativ 8000 de lei pe un sistem portabil, în funcție de configurație, este un preț pe care prea puțini ar fi dispusi să-l plătească, trebuie apreciat efortul celor de la ASUS de a pune într-o carcăsă extrem de imponantă, fără să fie ostentativă, o configurație care impresionează.

Construit în jurul platformei Sandy Bridge de la Intel, nouă VX7 este impresionant în egală măsură atât la interior, cât și la exterior. Având un set de trăsături, cel puțin la capitolul design, care amintesc de popularul design al companiei italiene, cel mai nou Lamborghini de la ASUS este construit cu o atenție foarte mare la detaliul. Capacul și zona din spate a laptopului par să formeze o variantă miniaturizată a unui

„bot” de Lamborghini din ultimii ani, tendință care este accentuată și de sigla Automobil Lamborghini care tronează pe spatele ecranului. Până și integrarea ventilaatoarelor generoase, silentioase de altfel, la baza ecranului mi se pare o idee extrem de inspirată, mai ales că este în egală măsură eficiență și estetică. Tot la design intră cele două becuri roșii, care se asemănă cu niște stropuri și care au ca scop întărirea trăsăturilor de automobil Lamborghini. Până și sunetul care se audă la pornirea sistemului este identic cu cel care se audă la pornirea motorului unei mașini de mare putere. Nici

înteriorul laptopului nu a fost neglijat la capitolul design. Cu elemente negre acrilice combinate cu piele, în zona restpad-ului, întregul interior aduce aminte de o mașină sport. Butonul de power, poziționat în partea dreaptă, este marcat cu mesajul „Start Engine”, iar în partea opusă, având aceeași culoare argintie, sunt alte 3 butoane extrem de utilă. Prințul este pentru dezactivarea/activarea luminii de la tastatură, al doilea este pentru schimbarea profilului de culoare al monitorului, iar al treilea este pentru schimbarea profilului de management de energie. Funcțiile descrise mai sus sunt pe cît de utile, pe atât de rar întâlnite la majoritatea notebookurilor. Legat de tastatură, pe largă apărută că este

retroiluminată cu o culoare albă, amplasamentul aerisit și tastele mari creează o experiență confortabilă în ceea ce privește tehnoredactarea. Touchpad-ul, chiar dacă este lucios și pare din sticlă, răspunde foarte bine la mișcări și îți dă impresia de componentă trainică. În rest, carcasa lui VX7 este dominată fie de un portocaliu aprins, fie de un negru acrilic, în funcție de versiunea pe care o achiziționai. Ca dimensiuni, 402 x 309 x 58 mm nu reprezintă nimic deosebit în ceea ce privește dimensiunile unui sistem foarte zvelt, iar la 3,9 kg nici atributul de portabil nu ar trebui asociat cu usurință lui VX7. În schimb, în acest caz, ASUS nici nu cred că și-a propus să facă un sistem compact sau ușor. Acest model își propune să fie imponant și impresionant și face o treabă foarte bună la acest capitol.

Desi exteriorul emană un aer de performanță, în interiorul lui VX7 este creierul întregii afaceri. Lăsând la o parte cei 16 GB DDR3 la 1333 care ajută întregul ansamblu să fie foarte operativ, indiferent dacă ai 3 aplicații pornite sau 10, procesorul quad core Intel Core i7 2630QM este de fapt principalul motiv pentru care ASUS Lamborghini VX7 nu cedează la niciun fel de preștiune. Cu o frecvență de lucru standard de 2 GHz, 4 core-uri, 4 thread-uri și 6 MB L3 cache, acest CPU este una dintre cele mai performante soluții de la Intel pentru sisteme portabile. Cu ajutorul tehnologiei Intel Turbo Boost, 2630QM poate ajunge până la 2,9 GHz fără niciun fel de problemă. Tot de performanță este responsa-



bilă o piacă video NVIDIA GeForce GTX460M cu un chipset GF106M, construită într-un proces de fabricație pe 40 nm. GPU-ul vine cu 3 GB GDDR5 de memorie dedicată, profită la maximum de standardul DirectX11, iar latimea de bandă este 192 de biți. Înainte de a vă spune la ce este bun acest sistem, mai trebuie menționate cele 2 hard diskuri de 500 GB de la Seagate din familia Momentus XT cu 7200 RPM și 4 GB de memorie SSD pentru un avantaj considerabil de performanță. În Crystal Disk Mark, un test creat exclusiv pentru mediu de stocare, rata medie de citire și de scriere pentru hard diskurile din VX7 este de 94, respectiv 92 MB/s. Ca unitate optică a fost folosită HP Blu-ray/DVD Writer CDB-574SH, însă parțial de conectivitate nu a fost neglijat nimic. 3 porturi USB 2.0 cu tensiune suplimentară, un al patrulea USB 3.0, un Gigabit Ethernet, un port HDMI, unul VGA, o intrare și o ieșire audio de 3,5 mm, toate se regăsesc pe lateralele lui ASUS VX7. Pe marginea din față mai este prezent un card reader, de tip 3 in 1, compatibil cu carduri de tip SD, MS, MS PRO. Tot la capitolul hardware intră panoul ales de cei de la ASUS, cu o diagonala efectivă de 15,3 coli, a cărui rezoluție nativă este 1920 x 1080. Acesta din urmă, deși este lucios, are niște unghii de vizibilitate foarte generoase.

Pentru a vă face o idee legată de performanța sistemului, scorul de 3221 din PCMark 7 nu face decât să

reconferă că vorbim de un sistem de vîrf, perfect pentru orice sarcină. Pe partea de gaming, scorurile în 3DMark 11 egale cu E2971, P1789 și X573 se pot traduce fără probleme într-o experiență de gaming optimă în orice joc recent. În teste practice, atât Battlefield 3, cât și Call of Duty MW3 sau Crysis 3 au putut fi jucate la rezoluția nativă a panoului cu aproape toate detaliile la maximum, în timp ce conturul de FPS-uri arăta de multe ori peste 30 de FPS-uri, iar în cele mai multe cazuri, peste 40. Singurul test în care detaliile maxime care a ingenu-cheat un pic sistemul a fost Heaven Benchmark 2.5. În acest test, la o rezoluție de 1920 x 1080, cu detalii maxime, filtrare trilineară și Antisotropic 4X, media a fost de 15,6 FPS-uri. În definitiv, deși sistemul se comportă exemplar în orice test, ASUS nu-l promovat ca pe unul de gaming, ci mai degrabă un all-rounder. Un sistem bun la toate care, dar totuși unu set de specificații înalte, este perfect atât pentru editare video, cât și pentru redare de conținut multimedia sau procesare Photoshop. Nu mai rămâne decât să punem în balanță dacă hardware-ului, combinat

cu elementele specifice brandului Lamborghini, este potrivit stilului vostru de viață. Personal, văd acest produs ca o mediul calculată foarte bine între preț, performanță, calitate a construcției, ergonomie și design. Mai rămâne doar să treceți peste greutatea aferentă mai degrabă unui sistem de 17 decât de 15 și decizia este deja pe jumătate luată.



# Apple MacBook Pro 15"



**Ofertă:** Partenerul Apcam Preț: 3000 lei

D eși au trecut deja cîțiva ani de la adoptarea de-  
signului unibody, inginerii de la Apple, împreună cu un număr covârșitor de utilizatori, sunt convinși că linile de design care definesc orice MacBook Pro se apropie destul de mult de perfecție. Chiar dacă pare un cuvânt aruncat gratuit, în cazul Apple, utilizarea aluminiului, mai precis a unei singure cărmăzini de aluminiu, a devenit o trăsătură a stilului lui Johny Ive – SVP pentru Design la Apple. Practic, pentru a avea o structură internă cât mai stabilă, extremitatea importantă vorbind de dispozitivele electronice portabile, interiorul carcasei este sculptat cu ajutorul unor mașini cu comandă numerică. Ideea este că, fiind sculptat foarte precis, fiecare dispozitiv din interior, gen hard disk, unitate optică (încă nu au renunțat la ea), memorie RAM etc., stă fix. Din acest motiv, nu vei vedea niciodată un MacBook care să zdrăngâne sau zornăie, nici după 5 sau 10 ani.

Revenind la acest model, vorbim de un sistem al căruia panou are 15,4" joli în diagonala, este retroilumi-

nat cu LED și, chiar dacă nu este IPS, are niște unghiri de vizibilitate foarte bune. La interior, procesorul de ultimă generație de la intel este un Core i7 2635QM cu 4 core-uri și o frecvență de lucru standart de 2 GHz. Este ajutat de 4 GB RAM DDR3 tactată la 1333 MHz, iar partea video este asigurată de un iGPU și un GPU. Având în vedere că vorbim de un Core i7 de generație Sandy Bridge, acesta integrează și un Intel HD Graphics 3000, perfect pentru a utiliza obișnuită și chiar vizionări de clipuri HD. Ai doilea chip grafic, care se activează automat când e nevoie sau manual dacă ardejii de nerăbdare, este un AMD Radeon HD6490M cu 256 MB GDDR. Hard diskul este de 500 GB cu 7200 RPM, iar unitatea optică este același SuperDrive pe care îl regăsim de către anii, capabil să scrie DVD-uri și CD-uri. Nu cred că Apple va adopta unitățile optice de tip Blu-ray prea curând, iar acesta nu poate să fie decât un motiv suplimentar de dezamăgire pentru fanii conținutului HD nativ. La capitolul conectoră, pe lângă locașul pentru Kensington care se află pe partea cu unitatea optică, pe partea opusă se găsesc 2 porturi USB 2.0, un port Thunderbolt, Audio Line-in/out, un port FireWire 800 și un cititor de carduri SD până la SDXC. Chiar dacă a trecut deja mai bine de un an de la lansarea interfeței Thunderbolt în colaborare cu intel și acum este prezentă în toate sistemele companiei, factorul de nouitate este departe de a fi dispărut. Gândiți-vă ce înseamnă o interfață capabilă să transmită, pe lângă un semnal video digital până la o rezoluție de 2560x1600, orice tip de conținut cu o viteză de până la 10 Gbps în două sensuri. Pe lângă unitățile de stocare compatibile cu Thunderbolt care încep să apară și la noi, cel mai bun exemplu de utilizare a acestui port vine tot de la Apple, sub forma

Thunderbolt Display. Acesta din urmă,

după ce se conectează prin intermediul unui singur cablu Thunderbolt la Mac, pe lângă imagine, oferă un sunet stereo de înaltă calitate, un webcam, 3 porturi USB 2.0, un port FireWire 800, un port Gigabit Lan și alt port Thunderbolt.

In ceea ce privește designul și performanța nouui MacBook Pro, cuvintele de ordine sunt minimalist și optimizat. Este interesant să vezi un ansamblu pe care alte companii se străduiesc să-l schimbe de la an la an, în timp ce Apple se axează pe alte lucruri și reușește să impresioneze cu același design de mai bine de patru ani. Tasătura iluminată, tastele aerisite negre și difuzoarele de pe lateral, toate par create de un singur om mai degrabă decât de o echipă. Nu cred că am întâlnit pe cineva care să vrea să schimbe ceva la capitolul design la un MacBook, iar cea mai recentă iterație a conceptului nu este o excepție.

Ca performanță, în Xbench, această configurație a obținut 136,81 de puncte, iar în cea mai nouă versiune de Geekbench, 8825 de puncte. În aplicația Cinebench R10, pe partea de grafică, scorul obținut a fost de 4969 de puncte, în timp ce testul single core s-a reflectat în 4019 puncte, iar testul multi core în 14025 de puncte. În ceea ce privește cea mai nouă iterație a testului, Cinebench R11.5, la capitolul OpenGL, vorbim de 21,09 FPS-uri, iar pentru procesor nota a fost de 4,76 de puncte. Dacă ar fi să scoatem un element în evidență, punctul de rezistență al acestui sistem este reprezentat de autonomie. Mult prea puține sisteme împrumută construcția celor de la Apple legată de baterie și asta se vede. În același motiv, cele aproape 7 ore de autonomie nu o să le întâlnegi prea des când vine vorba de utilizarea sistemului folosind o conexiune wireless.

Nu mai rămâne decât să punem ceva bani deosebite, să vă gândiți dacă puteți să treceți la OS X Lion, iar dacă răspunsul este nu, luati-vă oricum un MacBook și puneti Windows pe el.





## AverMedia Game Capture HD

**U**rmătoarea senzație online de cele mai multe ori este un clip video pe care unul din prietenii tăi l-a văzut pe YouTube și a rămas atât de impresionat încât l-a postat pe Facebook, tu ai dat un clic nevinovat, te-a pulverizat, l-ai partajat pe Twitter și în câteva ore o aruncare de cujdit din Call of Duty 3 care s-a finalizat cu head shot a ajuns să albă prima mie de vizualizări. Dacă această procedură vi se pare simplă, de acum va fi și mai simplă. Fără echipamente complexe, computere performante sau setări complicate de captură video, acum orice performanță pe PS3, Xbox 360 sau Wii poate fi immortalată.

Vorbim de nou AverMedia Game Capture HD, un dispozitiv care își propune și duce la bun sfârșit o sarcină extrem de simplă, captura video a conținutului de pe cele mai populare console ale momentului. Operând ca un intermediar între consolă și televizor, instalarea sa este foarte simplă. În pachet găsiți conectori proprietari pentru fiecare dintre console, iar la capătul celălalt, cele trei cabluri pentru video component ar trebui să fie suficiente pentru gaming de înălță definitie. NU aveți nevoie de un PC. Totul se petrece offline și nu vă trebuie decât un mediu de stocare pe care îl puteți integra în aparat, vorbim de un hard disk de 2,5 coli SATA, sau îl puteți conecta pe USB (hard disk extern sau stick USB). Trebuie menționat că în pachet nu veți găsi niciun mediu de stocare inclus în preț. Trageți cablurile, pomijați televizorul și dispozitivul celor de la AverMedia, urmați cățiva pași pe ecran de g-e-n-u-l asistenților de instalare cu Next, Next, Next și

din acel moment nu mai rămâne decât să declanșați înregistrarea oricând, după bunul plac. Cum este și normal în contextul în care un semnal mai trece printr-un aparat înainte de a ajunge la televizor, era de așteptat o anumită întârziere, dar acest aparat face o treabă foarte bună din evitarea problemelor de acest fel. Având în vedere titluri precum Street Fighter sau Mortal Kombat, în care fiecare sutime de secundă este vitală, este plăcut să vezi că performanța nu este trasă în spate de un aparat. Din mulțimea de funcții suplimentare, extrem de utilă este funcția de Instant Replay! Indiferent ce vrea să facă PS3-ul, când ați terminat un joc, în secunda următoare puteți apăsa pe play și cea mai recentă înregistrare este redată instant de către Game Capture HD.

Pentru pasionații de formare, dispozitivul salvează tot conținutul într-un format AVI compresat extrem de puțin spre deloc. Așteptați-vă, de

exemplu, pentru o oră de captură la evaporarea a aproximativ 7 GB de spațiu. Deși YouTube suportă fără probleme upload-ul de astfel de fișiere, dacă vă interesează montaje complicate din mai multe clipuri, pentru a evita evenualele decalajele dintre streamul audio și cel video, cei mai bine ar fi să folosiți întâi o aplicație de tip convertor pentru a transforma streamul original în XviD, MKV, MPEG, MP4 sau MOV. După această etapă, treaba merge ca unsă.

Dacă ar fi fost să mai adăugăm o funcție la acest aparat, aceea ar fi fost un port de rețea care să te ajute să extragi conținutul de pe hard diskul intern mult mai ușor. Lăsând asta la o parte, un dispozitiv de sub 400 de lei te ajută să scapi de bătăile de cap ale unei plăci de captură și ale unui sistem desktop ultraperformant. Eu zic că și justifică banii cu brio.



Oferă: Partenerii AverMedia Preț: 300 lei



## Logitech F540

**G**ăndite pentru posesorii de console, căștile F540 reprezintă soluția perfectă pentru toți cei care s-au săturat de fir prin casă, dar nu și doresc să facă un compromis la calitatea sunetului. Deși folosesc un emițător destul de mare pentru transmiterea sunetului, acesta este perfect pentru utilizarea mai multor surse de semnal și pentru a schimba între ele după bunul vostru plac. Două perechi de RCA-uri marcate Xbox 360 și PS3, la care se mai adaugă o intrare clasică de 3,5 mm, toate acestea sunt prezente ca intrări audio pe transmisiator.

Căștile disponă și de microfon incorporat, care funcționează de minune cu un PS3. Din păcate, în cazul

Xbox 360, va fi necesar un fir de la căști la un gamepad wireless pentru ca acesta să funcționeze. Legat de aspectele tehnologice integrate în microfon, tehnologia de anulare a zgomotului de fond prezentă aici oferă interlocutorului o calitate sporită a con vorbirii. Un avantaj important care este prea rar întâlnit la căști este de posibilitatea de a utiliza această pereche chiar și atunci când o tineți la încărcat. Astfel, pe lângă 8-9 ore de autonomie în care vă puteți plimba prin casă, dacă nu vreți să întrerupeți auditia, puteți conecta cablul de reincarcare la USB. În această situație însă, cum este și normal, perioada de reincarcare va fi mai mare.

În ceea ce privește calitatea audio, căștile F540 re-

dau foarte bine tot spectrul audio, de la joase și medii până la înalte. Indiferent dacă am ascultat muzică clasică, house sau hip hop, sunetul a avut spațialitatea aferentă unei orchestre fără a distorsiona în vreun fel sursa. Nici pe partea de gaming nu sunt probleme, o sesiune de COD MW3 cu căștile F540 dându-ți parcă un avantaj strategic în momentul în care poți aprecia mai bine direcția din care vin inamicii. Ca tehnologia wireless de transmitere a sunetului este folosită frecvența standard de 2,4 GHz, soluție care funcționează bine până la 10 metri distanță de susă.

La capitolul construcție, cele 310 grame ar putea părea cam mult când vine vorba de perioade extinse de joacă, în acest caz însă, printr-o arhitectură inteligentă, Logitech a spori confortul considerabil. Sistemul metalic de extindere a benzi din jurul capului este de asemenea un aspect beneficiu deoarece adaugă un grad de trăinicie întregului ansamblu. Partea de control a sunetului este asigurată de către butoane amplasate pe casca stânăgă, pe care se găsesc și microfonul. Puteți ajusta diferențiat volumul vocilor coechipierilor față de volumul sunetelor din joc prin 2 controale de tip scroll, iar dacă vreți să treceți microfonul în mod mut, aveți un buton și pentru asta. Pentru a fi în permanentă dacă sunetești sau nu auzit în joc, la capătul microfonului, în momentul în care aceasta este dezactivată, se luminează un led de culoare roșie. Dacă ar fi să atragem atenția asupra unui dezavantaj, acela ar fi reprezentat de cupe. Din cauza presiunii pe urechi care se reflectă într-un grad ridicat de izolare fonnică, după un timp prelungit de utilizare, ar putea crea un disconfort celor cu urechi mai sensibile.

Oferă: Partea de Logitech Pro® 5.1 în





## ASUS Radeon HD7970

**C**hiar dacă producătorii de plăci video nu se grăbesc cu implementarea avansurilor tehnologice, mulțumindu-se să muncească doar că să iasă pe primul loc, din când în când apar și excepții. Noul AMD Radeon HD7970 este una dintre ele, iar ASUS Radeon HD7970 este unul din cei mai buni exponenti.

Vorbind în aceste rânduri de o nouă generație de plăci video ascunse în spatele numelui Southern Island. Este vorba de un nou GPU Tahiti XT și de un nou proces de fabricație pe 28 nm. În cîteva cuvinte, totul este nou în cazul Radeon HD7970, iar cele mai noi jocuri cu siguranță nu au fost create pentru a-i sta încale.

Pentru a înțelege mai bine tranziția, vom menționa cîteva transformări regăsite în noul 7970 față de vechiul 6970. Astfel veți vedea că AMD nu a stat degeaba în ultima perioadă, cel puțin pe frontal GPU-urilor. Procesul tehnicologic de 40 nm s-a micșorat până la 28 nm, de unde rezultă posibilitatea de a îngheșui mai multe circuite într-un spațiu mai mic și, în definitiv, de a obține o performanță îmbunătățită cu un consum mai mic

de energie. De aici, cele 2,64 miliarde de tranzistori au devenit 4,31 miliarde în cazul noului 7970 și numărul procesoarelor de streamuri a crescut de la 1536 la 2048. În comparație cu NVIDIA, „vechiul” GTX580 avea doar 3 miliarde de tranzistori, însă cel mai probabil această discrepanță nu va mai exista foarte mult. Creșterea frecvenței GPU-ului de la 880 la 925 MHz, a lățimii de bandă de la 176 GB/s la 264 GB/s, a cantității de memorie de 2 GB GDDR5 la 3 GB GDDR5, toate au fost de asemenea importante. și BUS-ul a crescut de la 256 la 384 biți. Dacă ar fi să întrețină în Teraflops acest salt, puterea de calcul a lui ASUS Radeon HD7970 este egală cu

3,79 TFLOPS, față de 2,70 în vechiul model. Un alt detaliu important este suportul nativ, în cazul noului HD7970, pentru PCI-E 3.0. Deși este un standard întâlnit doar în cele mai recente plăci de bază, noul PCI Express, ajuns la generația a treia, reprezintă dublarea lățimii de

bandă față de generația anterioară, de la 16 la 32 GB/s. O altă noutate aferentă noii familiile de GPU-uri Southern Island este dată de tehnologia ZeroCore Power. Aceasta se referă aproape exclusiv la consumul de energie electrică și se reflectă, în mod idle, la scăderea consumului de energie electrică până la 2,7W, în condițiile în care și TDP-ul noului HD7970 de 210W este extrem de mic.

Revenind la modelul fabricat de ASUS, deși acesta nu s-au străduit, ca în multe alte situații, să personalizeze foarte mult versiunea lor de placă video, trebuie să atrăsați atenția asupra cătorva detaliu. În pachet, pe lângă un adaptor HDMI la DVI, particularitate care în cîrând va fi standard, este inclus un adaptor mini DisplayPort la DVI, pe lângă un adaptor pentru alimentare.

La capitolul performanță, noul GPU AMD Tahiti XT și, implicit, noui ASUS Radeon HD7970 este cea mai puternică placă video a momentului single-GPU. Față de vechiul HD6970, în orice test, este mai rapidă cu 20-25%. În ceea ce privește soluția de răcire standard de la AMD, randamentul este extrem de bun, temperaturile menținându-se decente în aproape toate cazurile. Din păcate, asta se întămpină cu un nivel de zgomot care crește proporțional cu gradul de solicitare al GPU-ului. Pentru a asocia niște cifre performanței, la o rezoluție de 2560 x 1600, cu 4X AA și un nivel maxim de detaliu, jocuri precum Crysis 2, Battlefield 3 sau Call of Duty MW3 ating un număr de FPS-uri de 32, 42, respectiv 77. Mai sus de atât nu ai nevoie decât dacă dai banii pe 2 sau 3 monitoare Full HD pentru a profita și de tehnologia AMD Eyefinity.

Oferă: Partenerii ASUS Preț: 2500 lei



Alexandru Pulu

# STICKURI DE GENERAȚIE NOUĂ

**Într-o perioadă în care prețul hard diskurilor externe a crescut foarte mult, cel mai bun mediu de stocare portabil a redevenit stickul USB, de această dată construit în jurul interfeței USB 3.0.**

**C**ă urmăre a inundațiilor din Thailanda ce au avut loc în ultimul trimestru al anului trecut, prețurile hard diskurilor au crescut cu o viteză fenomenală în doar câteva săptămâni. Motivul? Au fost afectate fabricile mai multor producători de componente pentru hard diskuri, iar companii precum Seagate sau Western Digital, care depindeau la rândul lor de respectivele fabrici, au avut de suferit. Cum era și normal, a fost doar o

cheie de timp până ce prețurile hard diskurilor externe au crescut și ele, iar utilizatorii finali au fost afectați cel mai mult. Solutia a venit sub forma mediilor de stocare cu memorie de tip flash. Indiferent dacă vorbim de SSD-uri sau stickuri USB, acestea și-au menținut prețurile, iar în cîteva cazuri s-au și devalorizat. Din acest motiv, am decis să aruncăm o privire asupra cătorva modele de stickuri care folosesc interfața USB 3.0, din ce în ce mai populară pe toate notebookurile și desktopurile recente. Lăsând la o parte caracteristicile de performanță pe care le-am testat și pe care le veți putea vedea mai jos, o informație care încă nu este cunoscută de toți posessorii de PC-uri este aspectul compatibilității. În acest moment, dacă vă orientați către achiziția unui stick USB, indiferent de capacitate, cel mai bine ar fi să apelați la unul compatibil USB 3.0, chiar dacă nu aveți în sistem o astfel de interfață. În definitiv, o astfel de soluție funcționează foarte bine în combinație cu un port USB 3.0, rate de transfer chiar și de 100 MB/s fiind comune, iar dacă aveți un port USB 2.0, deși sunteți limitat în interfață, cu siguranță nu veți întâmpina probleme de funcționare.

■ Alexandru Puiu

## Kingston DataTraveler HyperX 3.0 DTHX30/128GB

cel mai scump și mai performant stick pe care l-am testat, poartă în spatele său un preț de 128 de euro și este construit din aluminiu și plastic.

**SPECIFICAȚII:**  
Oferta: Parteneri Kingston  
Capacitate utilizabilă [MB]: 60316  
Dimensiuni: 74 x 22 x 15 mm  
Material carcasa: plastic  
CrystalDiskMark Viteză citire [MB/s]: USBB3.0: 131.4  
CrystalDiskMark Viteză scriere [MB/s]: USBB3.0: 81.37  
CrystalDiskMark Viteză citire [MB/s]: USBB2.0: 34.5  
CrystalDiskMark Viteză scriere [MB/s]: USBB2.0: 34.05  
**NOTĂ LEVEL:10 / RAPORT PRET-PERFORMANTA:4,5**  
**PRET ESTIMAT [LEI]: 620**



1



**SPECIFICAȚII:**  
Oferta: Direct  
Capacitate utilizabilă [MB]: 61603  
Dimensiuni: 100 x 25 x 14 mm  
Material carcasa: cauciuc  
CrystalDiskMark Viteză citire [MB/s]: USBB3.0: 140.7  
CrystalDiskMark Viteză scriere [MB/s]: USBB3.0: 74.97  
CrystalDiskMark Viteză citire [MB/s]: USBB2.0: 34.55  
CrystalDiskMark Viteză scriere [MB/s]: USBB2.0: 33.68  
**NOTĂ LEVEL:6,72 / RAPORT PRET-PERFORMANTA:5,5**  
**PRET ESTIMAT [LEI]: 623**

Cu un design perfecționat pe partea exterioră și mai multe variante, Flash Voyager este unul din stickuri cu un preț mai mare și dimensiuni mai mari dar mai rezistent la prăbușiri decât majoritatea.

**Corsair Voyager GT 64GB CMFVYGT3-64GB**

## Kingston DataTraveler Ultimate 3.0 64GB DTU30G2/64GB

**SPECIFICAȚII:**  
Oferta: Parteneri Verbatim  
Capacitate utilizabilă [MB]: 60316  
Dimensiuni: 70 x 22 x 9 mm  
Material carcasa: plastic  
CrystalDiskMark Viteză citire [MB/s]: USBB3.0: 13.4  
CrystalDiskMark Viteză scriere [MB/s]: USBB3.0: 8.17  
CrystalDiskMark Viteză citire [MB/s]: USBB2.0: 33.79  
CrystalDiskMark Viteză scriere [MB/s]: USBB2.0: 34.54  
CrystalDiskMark Viteză citire [MB/s]: USBB2.0: 33.79  
NOTĂ LEVEL:7,14 / RAPORT PRET-PERFORMANTA:4,94  
**PRET ESTIMAT [LEI]: 660**

Creată dintr-un plastic și poliuretan, stick-ul este din gară. Stă să te facă să te simți în siguranță și să te aduce la performanță diferentă interfaței USB 3.0.

3

## Verbatim Store'n'Go USB 3.0 Drive 64GB #43897

**SPECIFICAȚII:**  
Oferta: Parteneri Kingston  
Capacitate utilizabilă [MB]: 61084  
Dimensiuni: 72 x 21 x 15mm  
Material carcasa: plastic  
CrystalDiskMark Viteză citire [MB/s]: USBB3.0: 125.8  
CrystalDiskMark Viteză scriere [MB/s]: USBB3.0: 75.16  
CrystalDiskMark Viteză citire [MB/s]: USBB2.0: 34.52  
CrystalDiskMark Viteză scriere [MB/s]: USBB2.0: 32.58  
**NOTĂ LEVEL:6,72 / RAPORT PRET-PERFORMANTA:5,44**  
**PRET ESTIMAT [LEI]: 580**



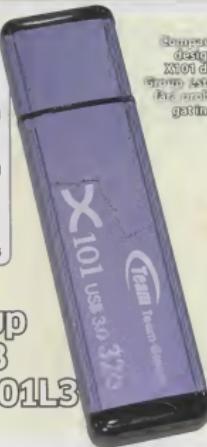
4

Cu un design simplu și înșiruit în modul să fie, ST Ultimate arată și se comportă foarte bine, pe langă faptul că poate fi agățat la cheie.



**SPECIFICAȚII:**

Ofertant: www.likent.ro  
Capacitate utilizabilă [MB]: 30176  
Dimensiuni: 72 x 18 x 7 mm  
Material carcasa: metal  
CrystalDiskMark Viteză citire [MB/s]:  
/USB3.0: 129.3  
CrystalDiskMark Viteză scriere  
[MB/s]: /USB3.0: 71.6  
CrystalDiskMark Viteză citire [MB/s]:  
/USB2.0: 34.56  
CrystalDiskMark Viteză scriere  
[MB/s]: /USB2.0: 33.19  
**NOTĂ LEVEL:6,57 / RAPORT PRET-  
PERFORMANTA:4,55**  
**PRET ESTIMAT (LEI): 385**



5

Somnata și cu un  
design simplu.  
X101 de la Team  
Group este o soluție  
ideală pentru depo-  
zitarea de date.

## Team Group X101 32GB TG032GX101L3



7

## Corsair Voyager 16GB CMFVY3S-16GB

Avantajele: designul deosebit de  
protecție împotriva sporadicei căderii mode-  
lului Flash Voyager. Nu este înălțat prea mult  
nu este înălțat prea mult de la podeaua.

**SPECIFICAȚII:**

Ofertant: Parteneri Verbatim  
Capacitate utilizabilă [MB]: 15164  
Dimensiuni: 70 x 22 x 9 mm  
Material carcasa: plastic  
CrystalDiskMark Viteză citire  
[MB/s]: /USB3.0: 65.79  
CrystalDiskMark Viteză scriere  
[MB/s]: /USB3.0: 35.99  
CrystalDiskMark Viteză citire  
[MB/s]: /USB2.0: 34.56  
CrystalDiskMark Viteză scriere  
[MB/s]: /USB2.0: 29.42  
**NOTĂ LEVEL:4,55 / RAPORT  
PRET-PERFORMANTĂ:4,22**  
**PRET ESTIMAT (LEI): 155**

9

**SPECIFICAȚIE:**  
Ofertant: iDirect  
Capacitate utilizabilă [MB]: 15264  
Dimensiuni: 72 x 23 x 14 mm  
Material carcasa: cauciuc  
CrystalDiskMark Viteză citire  
[MB/s]: /USB3.0: 79.71  
CrystalDiskMark Viteză scriere  
[MB/s]: /USB3.0: 21.23  
CrystalDiskMark Viteză citire  
[MB/s]: /USB2.0: 34.55  
CrystalDiskMark Viteză scriere  
[MB/s]: /USB2.0: 21.41  
**NOTĂ LEVEL:4,91 / RAPORT  
PRET-PERFORMANTĂ:4,97**  
**PRET ESTIMAT (LEI): 125**

## Verbatim Store'n'Go USB 3.0 Drive 16GB #43895

Avantajele: are o capacitate mare, înfățișată într-un design  
față de veninile de la 32 GB, care este 64GB nu  
pot fi ușor deosebit de apărut.

## Verbatim Store'n'Go USB 3.0 Drive 32GB #43896

Avantajele: chelă, rezistență la  
încărcări este foarte bună și este  
mai rezistentă față de modelul precedente.

**SPECIFICAȚII:**

Ofertant: Parteneri Verbatim  
Capacitate utilizabilă [MB]: 30172  
Dimensiuni: 70 x 22 x 9 mm  
Material carcasa: plastic  
CrystalDiskMark Viteză citire [MB/s]:  
/USB3.0: 127.9  
CrystalDiskMark Viteză scriere  
[MB/s]: /USB3.0: 76.41  
CrystalDiskMark Viteză citire [MB/s]:  
/USB2.0: 34.57  
CrystalDiskMark Viteză scriere  
[MB/s]: /USB2.0: 32.96  
**NOTĂ LEVEL:5,67 / RAPORT PRET-  
PERFORMANTĂ:4,48**  
**PRET ESTIMAT (LEI): 335**

6

**SPECIFICAȚIE:**

Ofertant: iDirect  
Capacitate utilizabilă [MB]: 15264  
Dimensiuni: 84 x 22 x 22 mm  
Material carcasa: metal  
CrystalDiskMark Viteză citire  
[MB/s]: /USB3.0: 79.95  
CrystalDiskMark Viteză scriere  
[MB/s]: /USB3.0: 21.2  
CrystalDiskMark Viteză citire  
[MB/s]: /USB2.0: 34.5  
CrystalDiskMark Viteză scriere  
[MB/s]: /USB2.0: 21.58  
**NOTĂ LEVEL:4,85 / RAPORT PRET-  
PERFORMANTĂ:4,07**  
**PRET ESTIMAT (LEI): 176**

Rezistent la socuri, la apă și la  
prea multă temperatură, cu un  
design unic este unul din cele  
mai bune produse de la Corsair și  
nu este deosebit de scump.

## Corsair Survivor 16GB CMFSV3-16GB



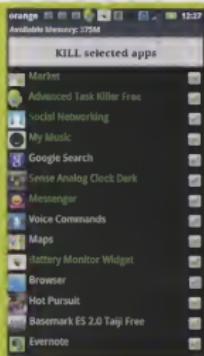
10

**SPECIFICAȚIE:**  
Ofertant: www.likent.ro  
Capacitate utilizabilă [MB]: 7560  
Dimensiuni: 55 x 16 x 8 mm  
Material carcasa: plastic  
CrystalDiskMark Viteză citire  
[MB/s]: /USB3.0: 54.15  
CrystalDiskMark Viteză scriere  
[MB/s]: /USB3.0: 18.01  
CrystalDiskMark Viteză citire  
[MB/s]: /USB2.0: 34.54  
CrystalDiskMark Viteză scriere  
[MB/s]: /USB2.0: 18.07  
**NOTĂ LEVEL:4,5 / RAPORT PRET-  
PERFORMANTĂ:4,78**  
**PRET ESTIMAT (LEI): 31**

Cu un raport preț-qualitate remarcabil, exemplul  
privind COLOR Turn, este un fel de viteză  
pe care îl pot avea doar puținele de la gama USB 3.0, în  
cadrul acestuia fiindu-se o apariție extrem de atrăgătoare.

## Team Group COLOR TURN 8GB TG008GE902V3

# Aplicații mobile



## Advanced Task Killer 1.9

### Task manager

Utilizatorilor avansați simt nevoie unui task manager. Un utilizator obișnuit resimte negativ impactul anumitor aplicații în performanța smartphone-ului. Astă se întâmplă pentru că Android nu include aplicațiile atunci când acestea sunt părăsite, ci le reduce prioritatea de execuție. Unele configurații nu pot face față unui număr mare de cereri de procesare și încep să dea semne de oboselă. Aici Advanced Task Killer se va dovedi util și va permite inchiderea forțată. Vă dăm un singur sfat: folosiți-o doar la nevoie, pentru că pe versiunile mari de Android 2.2 există optimizare automată și mai mult veți incetini aparatul decât să îl faceți mai rapid. Evaluare: ★★★★★



## Sygic: GPS Navigation

### Navigare asistată de GPS

Sygic: GPS Navigation este singura soluție offline de navigare asistată de GPS pentru Android care oferă hărți de calitate și pentru România. Soluția dispune de o interfață grafică optimizată și veți vedea că pe majoritatea aparatelor de generație nouă se mișcă deosebit de bine, chiar și pentru modul de vizualizare 3D. Ce trebuie să știți despre ea este că permite crearea de



rute cu puncte intermediare, se pot descărca (contra cost, bineînteleas) doar acele hărți de care aveți nevoie, are funcții de avertizare vizuală de radare și alte limitări de

pe traseu. Baza de date cu punctele de interes și largă, bunăcă și pentru România. Primele săptămâni de folosire sunt gratuite.

Evaluare: ★★★★★



## Sense Analog Clock Widget 3.2.3

### Widget pentru homescreen

Un element de atracție este setul extins de widgeturi și funcții aduse prin HTC Sense. Cine a folosit o dată săa ceva ca dorii permanent să revină. Sense Analog Clock Widget e un widget gratuit ce aduce pe orice alt Android o parte din puterea HTC Sense. Disponibile de o combinație de ceas cu prognoză meteo, informații despre sistem și nivelul bateriei. Alegeti modul de afișare a orei (12/24), lo-

cata pentru care este adusă prognoza meteo, modul de afișare (Fahrenheit sau Celsius) și dacă doriti să aveți sau nu informații despre sisteme: memorie, ocupare procesor. Widgetul ocupă destul de mult spațiu pe ecran și ar fi bine să îl utilizați doar pe rezoluții de cel puțin 480 x 800 pixeli. Nu ocupă multe resurse și, dacă doriti, puteți să îl aplicați un skin personalizat. Evaluare: ★★★★★



## Basemark ES 2.0 Taiji Free

### Benchmark 3D

Instrument cu care puteți măsura performanța 3D a unei platforme Android. Il folosim și noi pentru măsurarea performanțelor produselor Android ce ajung în redacție. De menționat că benchmark-ul este făcut de Futuremark, cunoscuta companie care produce 3DMark și PCMark. Evaluare: ★★★★★



Claudiu\_04



Care a fost primul  
tău telefon mobil?

Al meu a fost 3310 :P

Forum Vodafone

**Conectează-te la  
Comunitatea Telecom!**

Redacția LEVEL a testat câteva aplicații pentru platformele mobile. Cele mai bune și mai utile vor fi prezentate în paginile acestei rubrici. Dacă ați descoperit o aplicație interesantă, aștepțăm sugestii la level@level.ro.



## SkyfireVideoQ

### Filme în Flash pe iOS

Chiar dacă din ce în ce mai multe site-uri renunță la Flash din varii motive, printre care și lipsa compatibilității cu iOS, există încă numeroase filme online pe care nu le puteți vedea pe iPhone. Soluția vine sub forma aplicației de 1,99 \$, denumite Skyfire VideoQ. Compatibilității atât cu ecranul de iPhone, cât și de iPad, aplicația este o soluție rapidă și eficientă pentru o problemă ce există de cățiva ani. Practic, găsiți site-ul cu clipul care vă interesează pe Safari, îl dați Copy, iar dacă în secunda următoare accesați aplicația Skyfire VideoQ, sunteți invitați să vizionați clipul din clipboard.

Evaluare: ★★★★★

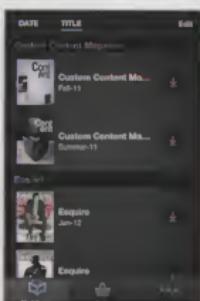


## Word Lens

### Ce zice acolo?

Word Lens este una dintre cele aplicații care îți se par magice. În teorie, e un banal translator care, deși nu știe prea multe limbi, aduce în practică un proces de traducere care implică o serie de elemente originale. Aplicația este gratuită, însă fără unul din modulele de 7,99 euro, nu este foarte utilă. Printre module se numără posibilitatea de a traduce din spaniolă în engleză, franceză în engleză și viceversă. Practic, intrați în aplicație, moment în care se activează camera, alegeti modulul pe care vreți să-l utilizați și orientați iPhone-ul către un text într-o limbă străină. În acel moment, folosind același font, aceeași dimensiune și aceeași culoare, textul din față camerei este tradus în limbă aleasă. Totul se petrece prin realitatea augmentativă.

Evaluare: ★★★★★



## Speed Test

### Care este viteza?

Speed Test este oglinda serviciului omonim www.speed-test.net, folosit de milioane de oameni în fiecare zi. Vă ajută să testați performanța rețelei la care sunteți conectat, afișează rezultatul în Mbps, kbps sau kB/s și vă permite să realizați un Isto-ric. Extrem de util!

Evaluare: ★★★★★

## Zinio

### Reviste pe iPhone

Zinio, o aplicație gratuită disponibilă pe orice platformă, este, probabil, cel mai mare magazin virtual de reviste și publicații de orice gen. Printre altele, include și o interfață prietenoasă pentru achiziționarea și lecturarea de conținut editorial digital. Lectură plăcută!

Evaluare: ★★★★★

## OneNote

### Notițe parolate

Ca utilizator de Windows, aveți probabil un cont pe Windows Live. One Note folosește respectivul cont pentru autentificarea în aplicație și vă poate pune la păstrare gratuit un număr de până la 500 de notițe. One Note sincronizează toate notițele cu serviciul Microsoft SkyDrive.

Evaluare: ★★★★★

Intră pe [forum.vodafone.ro](http://forum.vodafone.ro) și discută despre telefoane, aplicații, acoperire și multe altele. În plus, poți câștiga un Samsung Galaxy Tab 10.1, un Vodafone Smart Tab 7 sau un Galaxy Nexus.



vodafone

Titlu Amintirea Pământului

Autor Orson Scott Card

Editura Nemira

**A**mintirea Pământului spune povestea celor care au părăsit Pământul distrus de război și s-au stabilit pe planeta Harmony. Pentru a nu repeta erorile ce au dus la distrugerea civilizației terestre, computerul principal de pe orbită planetei a fost programat ca gardian al acestelui lume. Misuniunea sa este să apere specia umană de singurul dușman care ar putea-o distruga: omenirea însăși.

Pe Harmony nu există arme de distrugere în masă și nici tehnologii care le-ar putea construi. Însă, după 40 de milioane de ani, inteligența artificială de pe orbită constată că a pierdut accesul la unele bănci de memorie și că se confruntă cu avarii repetate. Iar pe planetă oamenii încep să se gândească la putere, bogăție și cuceriri...

Amintirea Pământului este primul volum din seria Întoarcerea acasă, continuată la Editura Nemira de Chemarea Pământului (2010) și Navela Pământului (în curs de apariție).

„E împotrivă să te interupă din lectură, dar trebuie! Altfel nu mai poți face nimic zile la rând...“

San Francisco Chronicle

„Stăriile cărții nu rezidă atât în intrigă, deși nu este în niciun caz neinteresantă, ci în personaje. Cărțile ne arată că acțiunile și alegerile tuturor personajelor pot fi înțelese, dacă nu chiar justificate, că timp evenimentelor sunt prezentate din perspectiva lor. „Duhul nu este prezentat ca dorință înnoităcută de a face rău, ci ca tentativă nerescăzută de a face bine.“

SFRevu

„Încă o poveste minunată purtând marca inconfundabilă a lui Orson Scott Card.“

Publishers Weekly

Ca fapt divers, Orson Scott Card este singurul autor de science fiction care a primit în doi ani consecutivi prestigioasele premii Hugo și Nebula.

Orson  
scott card

amintirea pământului

Primul volum din seria ÎNTOARCEREA ACASĂ

## CÂȘTIGĂTORII LUNII DECEMBRIE

Cei cinci câștigători ai concursului NEMIRA, ediție decembrie 2011, ce au avut ca premiu romanele Muntele Dunei de Frank Herbert, sunt următori: Bălan Adrian din Cluj-Napoca; Astăluș Alina-Elena din București, Calboarean Angela din Sibiu, Cojocaru Bogdan Theodor din Boteni și Dragomir George Ciprian din Târgoviște.

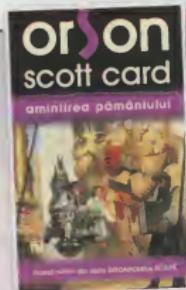
Info: Câștigătorii sunt rugați să contacteze reeditare@emira.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.702.

### Câștigă unul din cele cinci romane Amintirea Pământului de Orson Scott Card răspunzând la întrebarea:

Din ce serie face parte Amintirea Pământului?

- ▶ Dune
- ▶ Întoarcerea acasă
- ▶ Odiseea Spațială

Nume, prenume
Cod numeric personal
Str. _____ Nr. _____ B. _____ Sc. _____ Jb. _____
Localitate _____
Cod Postal _____ Județ _____
Telefon _____ e-mail _____



Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Bragov. Data limită a concursului: 1 martie 2012. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna apările 2012 a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.



# Calul de luptă

**D**acă iubiți animalele și filmele, atunci cu siguranță ați plâns împreună cu noi toți ceilalți în momentul în care atât văzut Hachi. Atâtă putere a avut acel film încât, în momentul în care l-am auzit pe maestrul Spielberg spunând că War Horse este închinat tuturor calilor care au fost lângă noi în război și de-abia apoi o poveste de prietenie între un cal deosebit și stăpânul domnului lui, m-am gândit cu frică la ce va urma. Surprizător, deși mai avea un pic și scria la început „pentru Oscar”, Spielberg și-a cam bătut joc de munca lui. Oriunde și cu adevărat ce înseamnă munca pământului sau războiul, fără a mai vorbi de puțină fizică, va fi dezamăgit din loc în loc. Motiv pentru care sper ca filmul să fie nominalizat, dar să nu căștige nimic. Chiar aşa? Hollywood-ul nu mai e în stare să spună o poveste fără a fabula? Singurul care merită ceva este calul, care ar putea primi premiu pentru cel mai bun actor (sau actriță, n-am verificat) fără probleme. Deși e clar că bătrâneții care alegeră premiile nu au curajul să o facă. Ca mai toate filmele lui Spielberg, și War Horse este o poveste deosebită care te absorbe și te face să săti de once inadvertețe. Ești prinși și te bucuri de un film mult mai cald decât credeai inițial, deși în multe locuri copiat după aletele și chiar clipej. Momentul de care tuturor ne era frică vine și ne sfârjește sufletele, aşa cum era de așteptat. Lenea, lipsa de idei originale sau pur și simplu de minte nu lasă filmul să fie unul extraordinar, dar asta nu înseamnă că nu e unul bun. Recomand!

www.

## urbandictionary.com

Nu-i așa că ţi se pare că limba engleză este prea săracă în cuvinte? Știam eu! Așa că iată un site pe care fiecare dintre noi poate adăuga un cuvânt sau o expresie care să însemneze ceva. Oriice. Dacă are cât de sens, fie și doar pentru tine, poate devine nouă expresie a secolului. Te-ai sălărit să spui Cool de fiecare dată când ceva ţi se pare față sau Fuck! când cineva te calcă că în bătătură? Adăugați propriul dăru cuvânt. Marfa nu se punte pentru că deja e luat.



## howstuffworks.com

De ce apa se evaporă? De ce Harry Potter are nevoie de baghetă magică pentru a putea transforma apa în vin? De ce poluarea vine de la oraș și nu de la țară? De ce are vulpea coadă? De ce ne udăm când plouă? De ce fo- cuți scoate fum? De ce nu putem să mergem în mări? De ce nu ne crește păr în palmă? De ce trebuie să dormim? De ce albul ochilor este cincădată galben? De ce nu poți învăța un caine să trăgă apa la veceu? Dacă nu șiți răspunsul la aceste întrebări, intră pe howstuffworks punct com și veți afla.

**Trimite cuvântul CARTE prin sms la numărul 7555 și poți comanda oricare dintre cărțile colecției CHIP Kompakt**



**Tarif SMS:  
6 EUR plus TVA  
În oricare direcție rețelele  
Orange, Vodafone sau Cosmote**

**Costul de expediere este inclus în prețul SMS-ului.**

După trimiterea SMS-ului, un operator al editurii noastre vă va contacta pe numărul de pe care a fost trimis mesajul, pentru a prelua titlul cărții dorite și adresa la care să o primiți.

**Librăria  
CHIP  
ONLINE<sup>®</sup>**



**DVD EXTRAS**

3.7 GB, X-PS3, Call of Phrygia  
Companies: 1.8.2

Syndicate

**Trailer**

Deutschland II

Der Ritter

Republik

The Created (entwickelt komplett)

**Demo**

A Real Game

Globus: Open-Commerce Utopia

Hannibals Great Adventure

Hannibals Great Adventure

Horizon: War for Labour

KODI

Landkarte

**PRECURSORS**

02.2012

PC DVD-ROM

**DEEP SHADOWS**

**PRECURSORS**

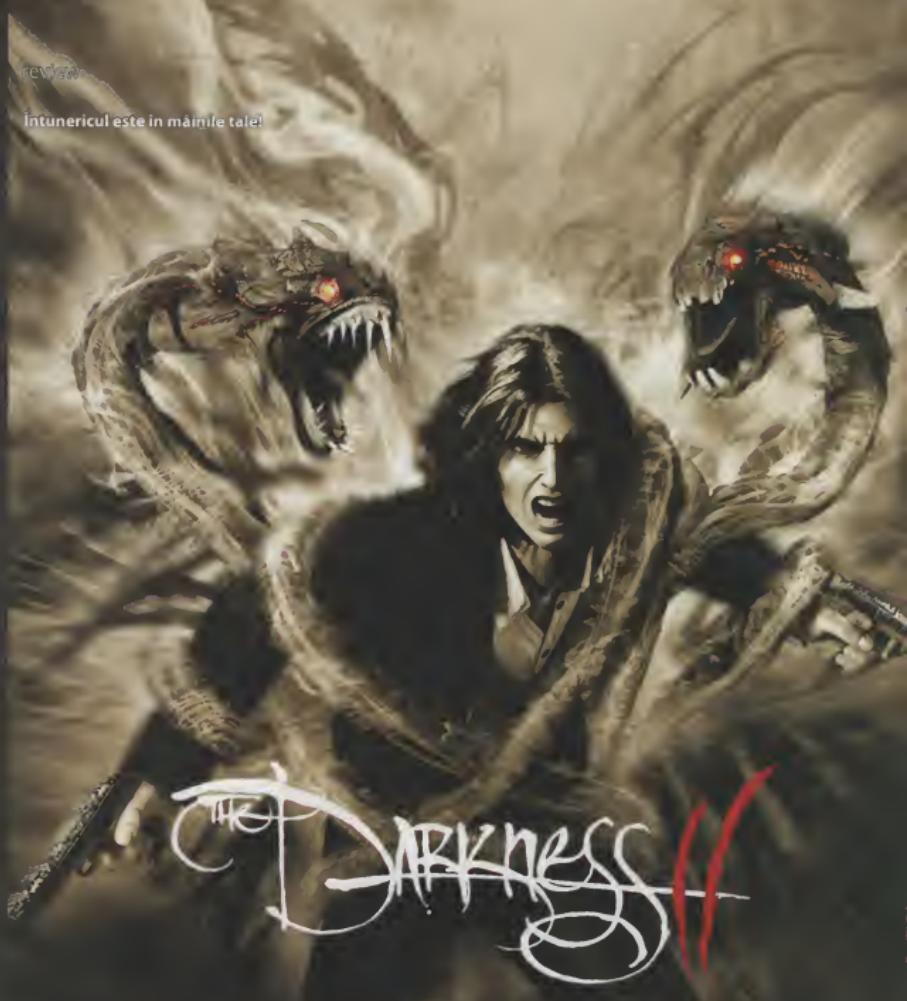
**Wii**

**LEVEL**

NEXT ISSUE\*

review

Întunericul este în mâinile tale!



The Darkness II

review

review



Călare pe cai putere.



Regele se întoarce cămpul de luptă.

# În ediția lunii februarie veți putea citi:

Marele test al televizoarelor!  
Ce funcții trebuie să aibă televizoarele moderne și, mai ales, care sunt cele pe care trebuie să le avem în vedere

**Facebook vs. Google+**  
Google+ este rețeaua care promite să facă toate lucrurile mai bine. Dore ce răspuns are Facebook?

**Windows 8 și UEFI Secure Boot**  
Implicații de dincolo de securitate

**Înfruntarea titanilor**  
Radeon HD 7970 de la AMD dă ochii cu cele mai puternice placi grafice existente pe piață din România: Radeon HD 6990 și GeForce GTX 580.

**DOAR  
24,98 LEI**

**DVD 24,98 lei FEBRUARIE 2012**

**PACHET PROMOTIONAL!**  
PROIECT SUSTINUT DE Microsoft CHIP DVD + CARTE DOAR 24,98 LEI EXCEL 2010 Primii pași în business intelligence

**CHIP GO DIGITAL**  
02 / 2012 www(chip.ro)

## Marele test al televizoarelor!

lăta de ce sunt capabile 19 dintre cele mai recente modele!

### Facebook vs. Google+

Google+ este rețeaua care promite să facă toate lucrurile mai bine. Dore...

### Windows 8 și UEFI Secure Boot

### Înfruntarea titanilor

Radeon HD 7970 de la AMD dă ochii cu cele mai puternice placi grafice existente pe piață din România: Radeon HD 6990 și GeForce GTX 580.

**CHIP KOMPAKT**

## EXCEL 2010

Primii pași în business intelligence

Învață să folosești Excel-ul în rezolvarea situațiilor cu care vă confrunțați zilnic

Barcode: 85948490250220 01202

## PACHET PROMOTIONAL!

**CHIP DVD + CARTE**

## EXCEL 2010

în exemple practice

# Noua generație Wireless N SmartBeam este aici

## D-Link DIR-645



- Port USB  
Conectare la o imprimantă sau USB storage drive
- Porturi LAN cu prioritizare  
Conectare la PC, console de jocuri sau alte dispozitive
- Port de Internet
- Alimentator

Conecțare rapidă



Prioritizare



Antene multidirecționale



Routerul DIR-645 cu noua clasă de wireless N SmartBeam asigură acoperire îmbunătățită în zonele cu semnal slab sau fără semnal.

Prin cele 6 antene interne multifuncționale și formă cilindrică, DIR-645 păstrează valorile de transfer ridicate ale Wireless N indiferent de poziția față de router a laptopurilor și a altor dispozitive wireless.

Suplimentar, clienții D-Link se vor bucura de porturile LAN și WAN Gigabit, portul USB cu funcția SharePort plus (multifuncțională de rețea și unitate de stocare de tip USB HDD sau Memory Stick USB).

**Cel mai bun wireless are acum forma cilindrică! Forma lui DIR-645.**

**Creați-vă propriul spațiu digital.**

[www.dlink.ro/digitalhome](http://www.dlink.ro/digitalhome)  
[www.dlinkforum.ro](http://www.dlinkforum.ro)

**D-Link®**  
Building Networks for People